07/05 | € 4,99
JUNI





Vollversion: Die Gilde

Zum ersten Mal auf Heft-DVD!

Die berühmte Handelssimulation: „Spiel des Monats" 04/02

MEHR INFOS? BITTE UMBLÄTTERN!



Demos auf DVD: Die Spiele zur Saga!

Earth 2160



Test auf 9 Seiten: Riesiger Umfang, sinnvolle Innovationen, brillante Grafik!



Tipps & Tricks zum Sammeln

32 DIN-A-5-Seiten
- Quests und Karten
- Klassen-Guide „Magier"
- Scharlachrotes Kloster, Gnomeregan Duskwood, Desolace

Auf DVD: Probier-Version:

City of Heroes

Testen Sie das Online-Rollenspiel 14 Tage kostenlos!*



Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

* Es fallen lediglich die üblichen Gebühren für Ihren Internet-Zugang an.

Der neue Shooter von den Duke-Nukem-Machern von 3D Realms!



Coole Schwerkraft-Tricks, Doom-3-Engine, viel Story!

+ DIE 50 WICHTIGSTEN SPIELE DER E3

ALAN WAKE
Statt Max Payne 3: Remedys sensationeller Action-Thriller!

AGE OF EMPIRES 3
Brandneue Bilder + Bruce Shelley im Interview

TITAN QUEST
Vom AoE-Macher: Sacred in der Antike



Editorial

Happy Earth-Day!

Montag | 02. Mai 2005

Ab 2. Juni – also in gut einem Monat – ist das Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2160** im Handel erhältlich. Testmuster werden im Vorfeld allerdings grundsätzlich nicht verschickt – Hersteller Zuxxez hat Sicherheitsbedenken. Einzige Möglichkeit für uns: Test vor Ort. Was bei Zehn-Stunden-Shootern für keine Redaktion ein unüberwindbares Hindernis darstellt, ist bei umfangreichen Strategie- oder Rollenspielen mit zig Spielstunden (plus Multiplayer) ein Ding der Unmöglichkeit. Nach den ersten zwei Tagen steht trotz extragroßer Testcrew fest: Dieses Spiel ist so riesig, das ist unmöglich zu bewerten – wir verschieben die Besprechung schweren Herzens auf die Ausgabe 08/05.

Donnerstag | 05. Mai 2005

Was Sie auf dem Titelblatt sehen, ist keine extra gebaute Grafik, sondern ein 1:1-Screenshot aus **Prey**. Der wiederbelebte Shooter von 3D Realms und Human Head setzt auf ähnliche Tugenden wie **Half-Life 2**: fantastische Grafik (dank **Doom 3**-Engine), intensive Atmosphäre, viel Story und weidlichen Einsatz von Gravitationsspielereien – wie das genau aussieht, erfahren Sie von 3D Realms persönlich: in der Titelstory ab Seite 46.

Donnerstag | 12. Mai 2005

Earth 2160 ist so gut wie fertig und steht kurz davor, ins Presswerk zu wandern. Zuxxez gibt deshalb grünes Licht und ermöglicht uns, dass wir mit fünf Testern plus Tipps&Tricks-Crew plus zwei Technikprofis von PC Games Hardware ungestört und ohne Zeitbeschränkung spielen können – und zwar in der Redaktion. Weiterer Vorteil: Zum jetzigen Zeitpunkt lassen sich auch einige von PC Games vor einer Woche beanstandete Kritikpunkte – etwa was die KI und die Steuerung betrifft – überprüfen. Und nur deshalb ist es möglich, dass Sie ab Seite 114 bereits einen fundierten Test lesen. Den umfangreichen Mehrspieler-Modus reservieren wir uns für eine ausführliche Langzeitstudie in der kommenden Ausgabe.

Samstag | 14. Mai 2005

Abflug zur Electronic Entertainment Expo in Los Angeles: Auf der weltweit wichtigsten Spielemesse werden traditionell die Spiele-Neuheiten der kommenden Saison präsentiert. Zwei Highlights diesmal: die Premieren der neuen Konsolen von Sony (PlayStation 3) und Microsoft (Xbox 360). Doch wie im vergangenen Jahr, als **Half-Life 2** und **World of Warcraft** die Messegespräche beherrschten, stehen auch 2005 PC-Knüller wie **Alan Wake** oder **Prey** im Mittelpunkt. Unterschied zum Vorjahr: Während sich dicht gedrängte Pulks von Journalisten, Entwicklern und Händlern über die E3-Flure schieben, ist die vorliegende PC Games bereits im Kasten – inklusive Vorschau der 50 wichtigsten Spiele der Messe. Wie das geht? Bei so genannten „Pre-E3"-Veranstaltungen haben alle maßgeblichen Spielefirmen – von Microsoft und Electronic Arts bis hin zu Ubisoft und Activision – längst die Katze aus dem Sack gelassen. Statt in hektischer Messe-Atmosphäre fünfminütige Blicke auf Toptitel zu erhaschen, konnten wir begehrte Spiele in Ruhe anspielen und einen Plausch mit den Entwicklern halten. Und das Beste: In der neuen PC Games finden Sie zusätzlich Bilder und Informationen, die Sie garantiert in keinem anderen Heft finden. Zu den absoluten Messe-Highlights wie **Alan Wake**, **Age of Empires 3** oder **Prey** finden Sie ab Seite 24 spannende Interviews, hochauflösende Bilder und exklusive Informationen, direkt von den Entwicklern. Auf Seite 24 kürt die Redaktion traditionell die besten E3-Spiele. Im vergangenen Jahr gab's mehr als einen Volltreffer: bestes Spiel, bester Actiontitel, beste Grafik für **Half-Life 2**, **World of Warcraft** als gelungenstes Rollenspiel, **Schlacht um Mittelerde** als Strategietipp. Warum **Juiced** im vergangenen Jahr zu Recht als bestes Rennspiel gekürt wurde, erfahren Sie im Test ab Seite 110.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe

Ihr PC-Games-Team

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... wirft einen Blick auf **Worms 4**. Die Serie feiert ihren mittlerweile zehnten Geburtstag. Zur Feier des Tages bringt Chefdesigner Martyn Brown von Team 17 eine leckere Torte mit in die Redaktion.

BENJAMIN BEZOLD ...



... gibt Gas: Kurz vor der E3 unternimmt er zusammen mit den Entwicklern eine Testfahrt im brandneuen **GT Legends**, dem Nachfolger des Referenz-Simulation **GT Racing**.

HEINRICH LENHARDT ...



... lässt sich von Ensemble-Designer Bruce Shelley in die Geheimnisse der **Age of Empires 3**-Grafik einweisen. Auf Seite 32 steht, warum auch ein Echtzeit-Strategiespiel eine Physik-Engine braucht.



S. 46

Prey

Von den Toten auferstanden, um das Shooter-Genre durchzurütteln: Human Head belebt mit **Prey** eine Action-Legende der späten Neunziger. PC Games sprach mit den Entwicklern und stellt Ihnen den vielversprechenden Action-Titel vor.



S. 24

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

PC Games präsentiert die Höhepunkte der weltweit größten Spielemesse in Los Angeles. Auf 36 Seiten lesen Sie heute, was morgen gespielt wird. Neueste Infos und spektakuläre Bilder erwarten Sie unter anderem zu **Age of Empires 3**, **Rise of Legends**, **Alan Wake**, **Unreal Tournament 2007** und **Hellgate**.

AKTUELL

NEWS

Um bereits jetzt einen Blick auf den Echtzeit-Taktik-Kracher zu werfen, war unseren Lesern kein Weg zu weit. Wie es ihnen gefallen hat, verraten sie ab Seite 14.

TEST

NEUHEITEN

*Abwechslungsreich wie **GTA Vice City**, weitläufig wie **Far Cry (dt.)**: Der Action-Genremix führt Sie in den Dschungel, wo Sie Ihre Tochter retten.*

*Topf sucht Deckel: Beim zweiten Teil der witzigen Flirt-Simulation **Singles** verkuppeln Sie erneut einsame Herzen. Wie viel Spaß das bringt, lesen Sie ab Seite 82.*

BUDGET-SPIELE

Inhalt 07/2005



S. 104

GUILD WARS

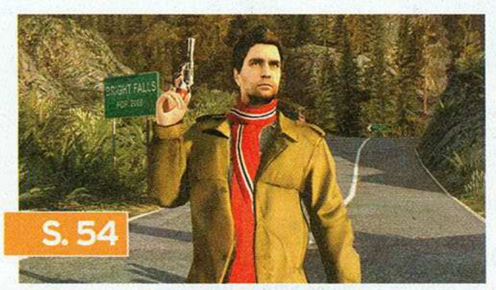
Konkurrenz für **World of Warcraft: Guild Wars** ist nicht nur einmalig, sondern auch einmalig gut! Den ausführlichen Testbericht zur neuen Online-Droge lesen Sie ab Seite 104.



S. 20

STAR WARS

Mythos **Star Wars**: Anlässlich des Kinostarts von **Episode 3** beleuchten wir den Kult um George Lucas' Sternensaga und die enorme Spiele-Auswahl auf dem PC.



S. 54

ALAN WAKE

Die Schöpfer von **Max Payne 2** lassen die Katze aus dem Sack: Wir machen Sie mit dem neuen Helden des finnischen Entwickler-Teams Remedy bekannt.



S. 114

EARTH 2160

An Komplexität ist **Earth 2160** kaum zu überbieten. Doch wie ist es um die spielerischen Qualitäten des Strategie-Schwergewichts bestellt? Der Mega-Test auf neun Seiten schafft Durchblick.

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT



Dell™ empfiehlt Microsoft®
Windows® XP Professional

Unterwegs mit dem XPS und Intel® Centrino™ Mobiltechnologie

Mit atemberaubender Power und Kontrolle für Ihr Gaming - ideal für unterwegs

PC Games Hardware 05/05 Top-Produkt

Steigen Sie ein in eine neue Dimension atemberaubender Spielewelten. Das neue Dell™ XPS Notebook ist da. Legen Sie todesmutige Stunts hin und radieren Sie Ihre Gegner restlos aus. All das können Sie ab jetzt zu jeder Zeit und an jedem Ort ausleben. Der XPS wird Sie am Kragen packen und den unbesiegbaren Superhelden in Ihnen wecken. Mit der Intel® Centrino™ Mobiltechnologie setzt der XPS neue Maßstäbe für unterwegs. Seine unglaubliche grafische Qualität, der kristallklare Sound, der brandaktuelle Intel® Pentium® M Prozessor und ein 17-Zoll-Ultra-Sharp-Display sorgen dafür, dass Sie in seinen Bann gezogen und das Schwindelgefühl wahrhaftig spüren werden. Dank der kraftvollen Intel® Centrino™ Mobiltechnologie ist der XPS für wahre Spielefreaks entwickelt worden, die sich von nichts stoppen lassen, um zu gewinnen. Und bei diesem günstigen Preis ist das Einzige, was man sich nicht leisten kann, diese Waffe nicht zu besitzen.

Support rund um die Uhr

Sie brauchen Hilfe? Aktivieren Sie einfach Verstärkung. Mit Ihrem privaten Zugang zum Dell™ XPS Support-Team bekommen Sie die Unterstützung, die Sie brauchen, und zwar 24 Stunden am Tag.

Aber vergessen Sie nicht, dass Sie den Dell™ XPS nicht im Handel finden werden. Rufen Sie uns einfach an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de !

NEU Inspiron™ XPS

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie, Intel® Pentium® M Prozessor 760 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g**
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3])**
- **512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz**
- **60 GB** EIDE-Festplatte, 5.400 U/Min**
- **17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)**
- **256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik**
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk**
- **6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card**
- **Lithium-Ionen Akku mit 80 Wh**
- **1 Jahr Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]**
- **Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])**

2.199 €
inkl. MwSt., zzgl. 75 €

Jetzt mit 0 % Finanzierung[2] **E-Value™: PPDE5-N06XP5**

Upgrades

- 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag[1] mit 30 Tagen Online Training **+ 255 €**
- Microsoft® Office 2003 Professional (OEM[3]) **+ 290 €**
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz **+ 255 €**

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. Dell GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 21.06.05. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Inc. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]0% Finanzierung mit 6 Monaten Laufzeit erhältlich beim Kauf der Dell XPS-Serie. Keine Anzahlung, keine Gebühren. Gültig ab 300 € Bestellwert. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Monzastrasse 4, D-63225 Langen.



AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

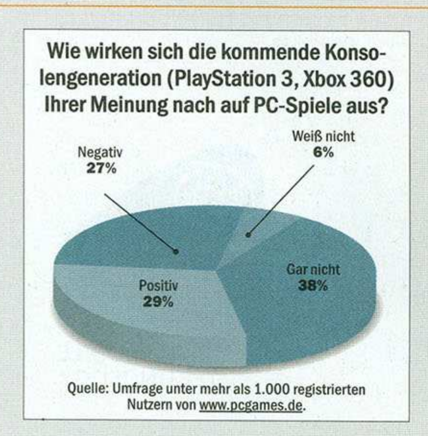
MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



„PlayStation 3 & Xbox 360 – was die neuen Konsolen für den PC bedeuten!"

Wenn PC-Spieler über parallel für mehrere Plattformen entwickelte Titel diskutieren, genießen PlayStation 2 und Co. kein allzu hohes Ansehen. „Das ist doch voll die Grafikbremse", ist beispielsweise in Verbindung mit dem Xbox-optimierten **Thief 3** oft zu hören. Man ärgert sich über die „steinalte und ungenügende Technik", die den PC-Besitzern verwaschene Texturen sowie eingeschränkte Bewegungsfreiheit beschere. Merkliche grafische Optimierungen für aktuelle PCs bilden mit Rücksicht auf Entwicklungsetats die Ausnahme. Ab November 2005 dürften solche Gespräche anders verlaufen: Mit geballter Rechenpower bietet zunächst die Xbox 360 und später die PlayStation 3 von Konsolen-Primus Sony Raum für einen optischen Quantensprung. PC-Umsetzungen und Parallelentwicklungen profitieren dann durch hoch aufgelöste Texturen und größere Levels von der immens gewachsenen Leistungsfähigkeit der so genannten „Next-Generation-Konsolen". Natürlich würde ich mich über mehr auf den PC zugeschnittene Spiele freuen. Stetig steigende Produktionskosten machen die gleichzeitige Nutzung mehrerer Märkte jedoch notwendig. Aktuelles Beispiel: **Juiced**, das Mitte Juni zeitlich für PC, Xbox und PlayStation 2 erscheint. Oder: Ein Spiel wie **Der Pate**, an dem hundert Entwickler mehrere Jahre lang arbeiten, würde sich für ein einziges System nicht rechnen. Dass jetzt das letzte Stündchen für den PC geschlagen hat, wie es seit Auftauchen der ersten Nintendo- und Sega-Konsolen regelmäßig propagiert wurde, ist aber unrealistisch: 500 Millionen Euro Jahresumsatz mit Computerspielen allein in Deutschland rücken Endzeitüberlegungen in sehr weite Ferne.

Wie wirken sich die kommende Konsolengeneration (PlayStation 3, Xbox 360) Ihrer Meinung nach auf PC-Spiele aus?



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.



TAXI DRIVER

Spiel zum Kultfilm kommt

Spätestens in der Rolle als gestörter Vietnamveteran und Taxi-Fahrer Travis Bickle gelang Robert De Niro 1976 mit dem Film **Taxi Driver** der Durchbruch. Während seiner Nachtschicht beginnt Travis einen tödlichen Kreuzzug durch New York gegen den Abschaum der Menschheit und all die, die der minderjährigen Prostituierten Iris (Jodie Foster) zu nahe kommen. Dieses anspruchsvollen Stoffes nehmen sich die Entwickler der Papaya Studios aber nicht an, sondern lassen das Spiel zum Film erst gegen Ende der Zelluloid-Vorlage beginnen. In der ausgesponnenen Story schlüpft der Spieler in die Rolle von Travis und startet einen blutigen Rachefeldzug gegen die Mörder seines besten Freundes. Wie bei **GTA Vice City** steigen Sie hinters Steuer diverser Fahrzeuge und liefern sich packende Verfolgungsjagden mit der Polizei und anderen Halunken. Außerdem absolvieren Sie zu Fuß 3D-Actionmissionen aus der Verfolgerperspektive. Im Gegensatz zu **Driver 3** versprechen die Entwickler eine non-lineare Story mit jeder Menge spielerischer Freiheiten. Geplanter Veröffentlichungstermin ist Ende 2006.

GAMES CONVENTION

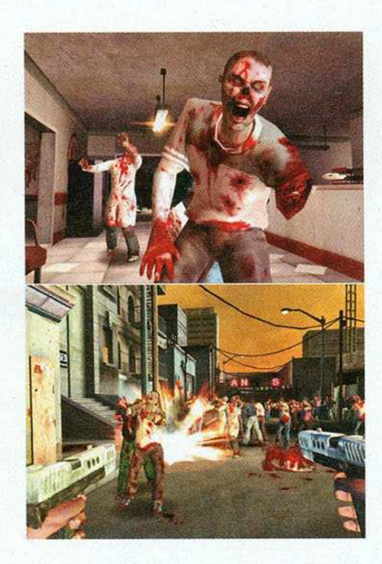
Deutsche Spielemesse 30 % größer



Während die englische Spielemesse ECTS dieses Jahr abgesagt wurde, wächst das deutsche Pendant stetig weiter: In diesem Jahr findet die vorwiegend für Endverbraucher ausgelegte Games Convention auf knapp 70.000 Quadratmetern statt – das entspricht im Vorjahresvergleich einem Wachstum um 30 Prozent. Auch das Businesscenter für Fachbesucher wird um 30 Prozent auf 15.000 Quadratmeter erweitert. Die GC 2005 findet vom 18. bis zum 21. August in Leipzig statt und öffnet erstmals schon um neun Uhr morgens ihre Pforten.

CITY OF THE DEAD

Spiel von Horror-König Romero



Nein, die Rede ist nicht etwa vom in der Versenkung verschwundenen John Romero (id Software, **Daikatana**), sondern George A. Romero, seines Zeichens Schöpfer des Zombie-Films und Erfinder der **Trilogy of the Dead**. In der PC-Premiere des Horror-Regisseurs steuern Sie vier Jugendliche, die auf einer von Zombies heimgesuchten Insel ums Überleben kämpfen. Neben dem Solospiel ist auch ein kooperativer Mehrspieler-Modus geplant. Der gruselige Action-Shooter soll im Frühjahr 2006 erscheinen.

JUICED CHALLENGE

Am PC Gas geben, mit getuntem Sportwagen heimfahren



THQ und Toyota verschenken den wahrscheinlich schnellsten und teuersten Reiskocher der Welt. Die Rede ist von einem ordentlich frisierten und im **Juiced**-Look lackierten Toyota Celica im Wert von 60.000 Euro. Wer sich den Schlüssel zur giftgrünen PS-Brumme in die Hosentasche stecken möchte, muss im Rahmen der Juiced Challenge eine der sechs schnellsten Zeiten hinlegen und beim großen Finale auf der Games Convention als Erster über die Ziellinie heizen. Die **Juiced Challenge** findet nicht nur am Rande zahlreicher Motorsportveranstaltungen, sondern auch bei Händlern in vielen Städten statt. Die genauen Termine gibt's auf www.thq.de.

IN EIGENER SACHE

Sonderhefte von PC Games und PC Action

Seit dem 25. Mai ist das Gratisspiele-Sonderheft der PC Games im Handel. Auf der beiliegenden DVD erwarten Sie über drei Gigabyte an ausgewählten Free- und Sharewareknüllern sowie aktuelle Treiber und Tools, an denen kein PC-Spieler vorbeikommt. Die Programme werden natürlich auch im dazugehörigen Heft vorgestellt; für 6,99 Euro gehört die geballte Spielspaß-Ladung Ihnen. Bereits am 18. Mai erschienen ist das **Counter-Strike-** und **Half-Life 2**-Sonderheft der PC Action. 18 Mods und über 160 Zusatzlevels bekommen Sie für nur 5,99 Euro.



GDC Europe gerettet

Nach zähen Verhandlungen steht fest: Auch dieses Jahr wird es eine Game Developers Conference Europe geben. Allerdings nicht im Rahmen der mittlerweile abgesagten Spielemesse ECTS. Nach deren Aus im April war es zunächst unwahrscheinlich, dass der europäische Ableger des weltweit wichtigsten Treffpunkts für Entwickler auch 2006 stattfindet. Getreu dem Motto „Klein und fein" öffnet die GDCE nun in Zusammenarbeit mit dem englischen Entwicklerverband TIGA im Londoner Nobel-Hotel Le Meridien am 30. August ihre Pforten.

Mythic zieht es nach Europa

Der für das Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** verantwortliche US-Publisher Mythic Entertainment plant, aufgrund der hervorragenden Verkaufszahlen eine Niederlassung in Europa zu eröffnen. Diese soll 2006 parallel zum Start des MMORGs **Imperator** ihre Arbeit aufnehmen. Derzeit laufen die Verhandlungen für mögliche Standorte.

Unreal-3-Engine für US Army

„We want you!", dachte sich die US Army und griff tief in die Kriegskasse, um die neueste Version der **Unreal 3**-Engine zu lizenzieren. Mit der frischen Technik versprechen sich die Entwickler eine verbesserte Spielmechanik und damit auch optimierte Trainingsmöglichkeiten für reale Soldaten. Online-Spieler kommen in den Genuss einer detaillierteren Grafik und eines authentischeren Spielgefühls. Der zweite Teil des kostenlosen Mehrspieler-Shooters **America's Army** soll aber erst 2006 erscheinen.

Neue Spiele von DICE

Battlefield 2 steht noch gar nicht im Laden, da kündigen die schwedischen Entwickler von Digital Illusions CE bereits zwei neue Titel an. So soll 2006 ein noch namenloses Add-on zu **Battlefield 2** erscheinen – und damit nicht bereits zum diesjährigen Weihnachtsfest, wie in den vergangenen Wochen von einigen Fanseiten spekuliert. Vom zweiten Titel ist bisher nur bekannt, dass dieser 2007 veröffentlicht werden soll. Gerüchte, dass es sich dabei um **Battlefield 3** handelt, wollte DICE bisher nicht kommentieren.

Activision mit Milliardenumsatz

Nachdem der amerikanische Publisher Activision im vorletzten Jahr einen Umsatz von 947,7 Millionen US-Dollar erzielte, wurde im vergangenen Geschäftsjahr erstmals die Milliarden-Schallmauer durchbrochen. Ein Unternehmenssprecher erklärte, dass Erfolgsmarken wie **Call of Duty**, **Spider-Man** oder **Doom 3** für das Rekordergebnis von 1,405 Milliarden US-Dollar verantwortlich sind.

Sportlizenzen für Sega

Trotz mäßiger Verkaufszahlen des Vorgängers veröffentlicht Sega auch hierzulande den Eishockeymanager **NHL Eastside Hockey Manager 2005** im Juni. Die nötige Authentizität soll ein kürzlich erworbenes Lizenzpaket aller bedeutenden Eishockey-Ligen garantieren, darunter die amerikanischen und kanadischen Profiligen sowie alle europäischen Pendants. Die DEL ist auch mit von der Partie.

Mehr Spaß mit Rondomedia

Rondomedia baut seine Fun-Games-Range weiter aus. Nach **Mordillo's Jungle Fever** ist mit **Asi Sports** bereits das nächste Minispiel für unter zehn Euro in der Mache.

Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 180) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1 F.E.A.R. | Noch im letzten Monat sah es so aus, als könnten sich die zahlreichen Shooter-Fans mit **F.E.A.R.** die lauen Sommerabende versüßen. Nun heißt es auf der offiziellen Seite: ‚Herbst 2005', Gründe für die spätere Veröffentlichung werden allerdings nicht genannt.



2 Juiced | THQ verschiebt den vielversprechenden **Need for Speed**-Konkurrenten um einen Monat auf den 17. Juni. Eine harte Zeit für alle, die sich auf ein realistisches Schadensmodell, 99 Strecken und eine Vielzahl an Tuningteilen freuen. Wir testen das Rennspiel ab Seite 110.



3 Codename: Panzers Phase Two | Für alle Fans der fordernden Taktikschlachten verlängert sich die Wartezeit: **Codename: Panzers Phase Two** kommt erst Ende Juni in die Läden. Bilder, Infos und Meinungen gibt's aber schon im Rahmen unseres Sneak Peek ab Seite 14.

Top Aufsteiger



Earth 2160 | Die Sneak-Peek-Leser-eindrücke in der Juni-Ausgabe überzeugten offenbar viele Strategie-Fans: Der grafisch beeindruckende Science-Fiction-Titel schnellt ein weiteres Mal um ganze 15 Plätze nach oben. Den Test lesen Sie ab Seite 114 in diesem Heft.

Top Absteiger



Neverwinter Nights 2 | Der Nachfolger des populären **Neverwinter Nights** schwächelt und wandert vom 21. auf den 30. Platz. Möglicher Grund dafür ist die Informationspolitik von Obsidian: Momentan gibt es nur spärliche Informationen zum 2006 erscheinenden Rollenspiel.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Publisher	Entwickler	Termin	Letztes Preview in PCG
1	(1)	–	GTA San Andreas	Action-Adventure	Take 2	Rockstar Games	11. Juni 2005	11/04
2	(2)	–	STALKER	Ego-Shooter	THQ	GSC Gameworld	3. Quartal 2005	02/05
3	(3)	–	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	23. Juni 2005	06/05
4	(4)	–	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble Studios	4. Quartal 2005	Vorschau ab S. 32
5	(5)	–	Gothic 3	Rollenspiel	Jowood	Piranha Bytes	1. Quartal 2006	06/05
6	(6)	–	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	4. Quartal 2005	05/05
7	(11)	▲	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	3. Quartal 2005	-
8	(23)	▲	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Zuxxez/Deep Silver	Reality Pump	02. Juni 2005	Test ab S. 114
9	(12)	▲	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	4. Quartal 2005	06/05
10	(7)	▼	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Electronic Arts	1. Quartal 2006	-
11	(9)	▼	Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	Illusion Softworks	Nicht bekannt	-
12	(14)	▲	Quake 4	Ego-Shooter	Activision	Raven Software	3. Quartal 2005	12/04
13	(8)	▼	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Take 2	Bethesda Softworks	4. Quartal 2005	12/04
14	(10)	▼	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	Electronic Arts	November 2005	-
15	(18)	▲	Hitman 4: Blood Money	Action-Adventure	Eidos	IO Interactive	2. Quartal 2005	04/05
16	(15)	▼	Anno 1701	Aufbau-Strategie	Sunflowers	Related Designs	4. Quartal 2006	04/05
17	(29)	▲	Dungeon Lords	Action-Rollenspiel	Crimson Cow	Heuristic Park	6. Mai 2005	04/05
18	(16)	▼	Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Lionhead Studios	4. Quartal 2005	06/04
19	(19)	–	Civilization 4	Runden-Strategie	Take 2	Firaxis Games	2005	-
20	(30)	▲	Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Lucas Arts	Petroglyph	4. Quartal 2005	03/05
21	(35)	▲	The Bard's Tale	Rollenspiel	Ubi Soft	InXile Interactive	2. Quartal 2005	06/05
22	(22)	–	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	3D Realms	"When it's done"	-
23	(24)	▲	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	4. Quartal 2005	05/05
24	(25)	▲	Knights of the Old Republic 3	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	Nicht bekannt	-
25	(32)	▲	Stargate SG-1	Ego-Shooter	Jowood	Perception	Oktober 2005	06/05
26	(41)	▲	X3: Reunion	Wirtschaftssimulation	Deep Silver	Egosoft	4. Quartal 2005	-
27	(20)	▼	Der Pate	Action-Adventure	Electronic Arts	Electronic Arts	4. Quartal 2005	04/05
28	(37)	▲	Codename: Panzers Phase Two	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	Ende Juni 2005	Vorschau ab S. 14
29	(34)	▲	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	Bohemia Interactive	2. Quartal 2006	-
30	(21)	▼	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Atari	Obsidian Entertainment	2006	-
31	(33)	▲	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	Nicht bekannt	-
32	(27)	▼	Brothers in Arms 2	Taktik-Shooter	Ubi Soft	Gearbox Software	2006	-
33	(28)	▼	Die Sims 2: Nightlife	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Maxis	3. Quartal 2005	-
34	(44)	▲	Fable	Rollenspiel	Microsoft	Lionhead	3. Quartal 2005	06/05
35	(40)	▲	Star Wars Galaxies: Rage of the W.	Online-Rollenspiel	Luas Arts	Sony Online Entertainment	05. Mai 2005	-
36	(31)	▼	Return to Castle Wolfenstein 2	Ego-Shooter	Activision	Nicht bekannt	Nicht bekannt	-
37	(39)	▲	Deus Ex 3	Action-Adventure	Eidos	ION Storm	2006	-
38	(-)	NEU	Boiling Point	Ego-Shooter	Atari	Deep Shadows	19. Mai 2005	Test ab S. 96
39	(42)	▲	Juiced	Renspiel	THQ	Juice Games	17. Juni 2005	Test ab S. 110
40	(45)	▲	Worms 4: Mayhem	Runden-Strategie	Codemasters	Team 17	2. Quartal 2005	-
41	(-)	NEU	Heroes of Might & Magic 5	Runden-Strategie	Ubi Soft	Nival Interactive	1. Quartal 2006	-
42	(-)	NEU	Fußballmanager 2006	Wirtschafts-Simulation	Electronic Arts	EA Sports	Oktober 2005	-
43	(-)	NEU	Imperial Glory	Echtzeit-Strategie	Eidos	Pyro Studios	31. Mai 2005	Test ab S. 74
44	(-)	NEU	Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	Aufbau-Strategie	Atari	Frontier Labs	Juni 2005	-
45	(-)	NEU	The Movies	Aufbau-Strategie	Activision	Lionhead	4. Quartal 2005	06/04
46	(-)	NEU	Die Gilde 2	Wirtschafts-Simulation	Jowood	4 Head Studios	2. Quartal 2006	-
47	(43)	▼	World Racing 2	Rennnspiel	TDK	Synetic	3. Quartal 2005	03/05
48	(48)	–	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	3. Quartal 2005	-
49	(-)	NEU	Live for Speed S2	Renn-Simulation	LFS Team	LFS Team	2. Quartal 2005	-
50	(-)	NEU	Desperados 2	Echtzeit-Taktik	Nicht bekannt	Spellbound	4. Quartal 2005	12/04



Leserc harts

Chartbreaker des Monats

Gothic

Wer hätte das gedacht? Der Nachfolger hält sich schon seit vielen Monaten in den Charts, nun schafft auch der legendäre erste Teil der Gothic-Reihe den Sprung in die Top 3. Die Vorfreude auf den kommenden dritten Teil bringt offenbar viele Fans dazu, die Geschichte um den namenlosen Helden noch einmal ganz von vorne zu erleben.



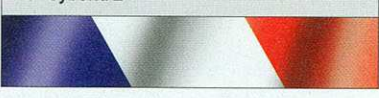
Top 10 Deutschland

1. Stronghold 2
2. Guild Wars
3. Empire Earth 2
4. Half-Life 2
5. Die Sims 2
6. Trackmania Sunrise
7. Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
8. Knights of the Old Republic 2
9. World of Warcraft
10. Splinter Cell 3: Chaos Theory

Quelle:


Was spielt man in ...

1. World of Warcraft
2. Cossacks 2
3. Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
4. Half-Life 2
5. Stronghold 2
6. Pro Evolution Soccer 4
7. GTR
8. Warcraft 3
9. Die Sims 2
10. Syberia 2



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Half-Life 2	Ego-Shooter	96	12/04
2	(5)	▲	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
3	(-)	NEU	Gothic	Rollenspiel	85	04/01
4	(2)	▼	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
5	(3)	▼	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
6	(7)	▲	Act of War	Echtzeit-Strategie	84	05/05
7	(6)	▼	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	90	04/05
8	(4)	▼	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	89	12/04
9	(8)	▼	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
10	(9)	▼	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Taktik-Shooter	81	05/05
11	(10)	▼	GTA Vice City	Action-Adventure	91	07/03
12	(-)	NEU	Sacred	Action-Rollenspiel	85	03/04
13	(15)	▲	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Taktik-Shooter	86	05/05
14	(11)	▼	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
15	(12)	▼	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
16	(16)	–	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
17	(-)	NEU	Stronghold 2	Aufbau-Strategie	78	06/06
18	(14)	▼	Vampire: Bloodlines	Rollenspiel	88	02/05
19	(22)	▲	X2: Die Bedrohung	Wirtschaftssimulation	82	03/04
20	(19)	▼	Die Siedler: Das Erbe der Könige	Aufbau-Strategie	85	01/05
21	(20)	▼	Rome: Total War	Runden-Strategie	84	11/04
22	(18)	▼	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
23	(21)	▼	Fußballmanager 2005	Wirtschaftssimulation	90	11/04
24	(13)	▼	Baldur's Gate 2 + Add-ons	Rollenspiel	89	11/00
25	(-)	NEU	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04

Dauerbrenner des Monats



C&C Generäle | Mal rauf, mal runter: Das gute alte **C&C Generäle** hält sich auch weiterhin tapfer unter den zehn beliebtesten Multiplayer-Spielen. Zusammen mit dem Add-on **Die Stunde Null** behauptet sich der Titel in diesem Monat sogar vor dem härtesten Konkurrenten **Warcraft 3**.

Absteiger des Monats



Baldur's Gate 2 | Nach dem Aufwärtstrend der vergangenen Monate muss das epische Rollenspiel einen herben Rückschlag hinnehmen. Der freie Fall endet erst auf Rang 24 und damit kurz vor dem Ende unserer Singleplayer-Charts. Verabschiedet sich der Klassiker im nächsten Monat?

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
2	(2)	–	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	94	02/05
3	(4)	▲	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
4	(5)	▲	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
5	(8)	▲	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
6	(3)	▼	Call of Duty + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
7	(7)	–	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
8	(9)	▲	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
9	(11)	▲	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
10	(13)	▲	Half-Life 2 Deathmatch	Multiplayer-Shooter	–	–
11	(12)	▲	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
12	(10)	▼	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
13	(14)	▲	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	89	12/04
14	(16)	▲	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
15	(15)	–	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
16	(18)	▲	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
17	(17)	–	Sacred	Action-Rollenspiel	85	03/04
18	(23)	▲	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
19	(-)	NEU	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Ego-Shooter	90	10/03
20	(22)	▲	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
21	(21)	–	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
22	(24)	▲	Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	83	01/05
23	(20)	▼	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
24	(25)	▲	Age of Mythology + Add-on	Aufbau-Strategie	92	11/02
25	(-)	NEU	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Taktik-Shooter	86	05/05



PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung! Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat folgendermaßen zusammensetzt:

- Vollversion Panzers 2
- Panzers-2-T-Shirt
- Buschhut
- Mauspad
- Panzers-2-Poster

Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Codename: Panzers

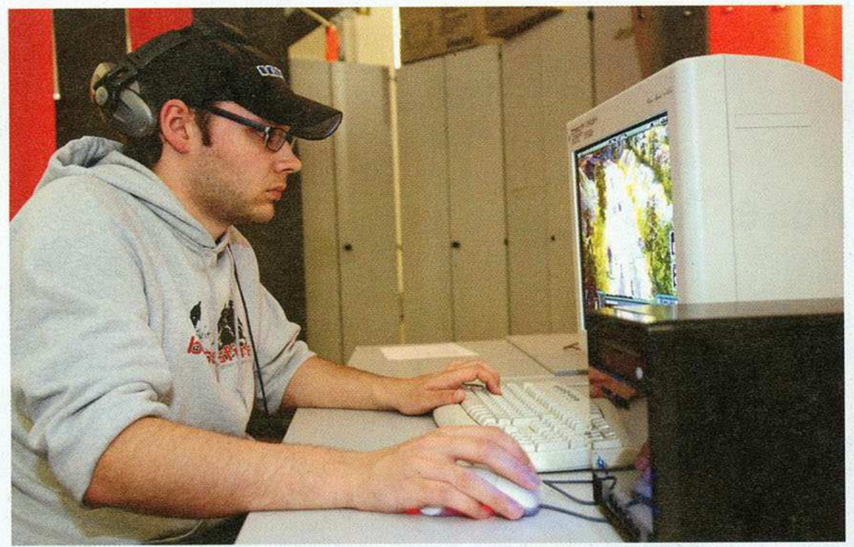
Phase Two | Fünf Hobby-Generäle kämpften sich beim PC-Games-Lesertest durch die Fortsetzung des Taktik-Hits.

Alle Wege führen nach Fürth: Selbst unsere österreichischen Leser scheuten diesen Monat weder Zeit noch Mühe, um bereits jetzt mit den Stahlkolossen von **Codename: Panzers Phase Two** übers Schlachtfeld zu rumpeln. Rund viereinhalb Stunden dauerte für Thorsten Schimpl die Anreise mit der Bahn aus Gunskirchen bei Linz nach Franken. Aber auch Johannes, Daniel und Joachim hatten knapp 300 Kilometer zu bewältigen. Alle drei kamen mit dem Auto aus Karlsruhe und Umgebung. Für solche Strecken hat Christian nur ein müdes Lächeln übrig. Er konnte an diesem Samstag als Einziger ausschlafen. Denn Fürth ist von seiner Heimatstadt Eichstätt nur einen Katzensprung entfernt.

Um sich optimal auf den Lesertest vorzubereiten, spielte Johannes in der Woche zuvor noch einmal den Vorgänger durch. Daniel hingegen gesteht, dass er als Einziger **Phase One** nicht kennt. Deshalb legt er im Gegensatz zu seinen Kollegen zunächst mit dem Tutorial los. Und zeigt sich wenig später zuversichtlich: „Eigentlich mag ich ja eher Taktik-Shooter. Aber die Steuerung von **Phase Two** ist so was von simpel, ich fühle mich schon jetzt wie zu Hause. Schade nur, dass man nicht noch weiter aus dem Geschehen herauszoomen kann. Da geht bei größeren Gefechten der Überblick verloren." Zwischendurch gibt ihm sein Kumpel Joachim den einen oder anderen Tipp. Etwa, welche Einheiten er in die nächste Mission mitnehmen sollte oder wie man mit den Flammenwerfer-Truppen gegen Panzerbesatzungen vorgeht.

Partisanenkämpfe

Als Schauplatz dient in **Phase Two** in erster Linie der Afrikafeldzug der Deutschen. Auch historische Schlachten wie El Alamein oder Tobruk werden nachgebildet. Ferner verschlägt



VOLL BEI DER SACHE Christian kämpft sich gerade durch die Partisanenkampagne, die bei den Lesern sehr gut ankam. Er hält Phase Two für eine gelungene Fortsetzung, die nicht nur Genre-Anhängern gefallen dürfte.



»Ein Muss für Panzers-Fans«

THORSTEN ÜBER PHASE TWO: Der zweite Teil ist besser als erwartet und spielt sich wie ein amerikanischer Kriegsfilm. Für einen Hardcore-Strategen wie mich dürfte **Phase Two** aber höchstens ein Wochenende lang interessant sein. Denn der Realismusgrad ist mir auch dieses Mal wieder etwas zu gering.

es Sie auch nach Italien, wo Sie die berühmte Operation Husky aus der isometrischen Perspektive miterleben. Doch damit nicht genug: In der dritten und letzten Kampagne reisen Sie an den Balkan und bekriegen als Partisan Nazideutschland. Letzteres Szenario interessiert Johannes am meisten. Deshalb spielt der Chemiestudent nur kurz die Briten an und stürzt sich anschließend als Jugoslawe in den Kampf: „Du musst auf den bergigen Karten wie ein Guerilla denken, sonst schaffst du es nicht." Im Klartext heißt das, Fahrzeuge klauen, Hinterhalte vorbereiten und Sabotageakte durchführen. Insgesamt empfindet Johannes die Partisanen als gelungene Abwechslung zu den beiden anderen Einsatzgebieten, da statt schweren Geräts endlich mal die Infanterie im Vordergrund steht und dadurch **Commandos**-artige Taktiken gefordert sind.

Nach rund 30 Minuten schließt Thorsten die erste Mission der Achsen-Kampagne ab. Dass **Phase Two** seine Leistungen nur mit einer schlechten Bewertung kürt, stört den Österreicher nicht im Geringsten. Denn er hat sich sehr viel Zeit genommen, um zu analysieren, ob die Einheiten auch korrekt modelliert sind. Dazu hat der 21-jährige Speditionskaufmann Bildbände über die Kriegsmaschinerien des Zweiten Weltkriegs mitgeschleppt. Sein Fazit: „Hübsch! Die Einheiten sind jetzt noch einen Tick detaillierter. Leider kommt der Realismus für einen Hardcore-Strategen wie mich immer noch etwas zu kurz. Der Opel Blitz könnte zum Beispiel niemals eine 88er-Flak ziehen. Dafür wäre damals ein Halbkettenfahrzeug vonnöten gewesen. Wen so etwas nicht stört und wer bereits mit dem Vorgänger Spaß hatte, sollte aber auf alle Fälle zugreifen." In der zweiten Mission muss der passionierte **Hearts of Iron 2**-Spieler dann sein ganzes strategisches Geschick beweisen. Die britische Artillerie hat in einem engen Canyon so geschickt Stellung bezogen, dass kein Durchkommen ist. Schließlich entdeckt er einen schmalen Pfad durchs Gebirge. „Ob ich da lang muss?" Gefragt, getan. Mit einer Hand voll Infanteristen – für Panzer ist der Pass zu schmal – marschiert er los und befreit kurz darauf einen einheimischen Turbanträger aus den Fängen der Briten. Der ist derart dankbar für seine Rettung, dass er prompt die feindliche Blockade ausspioniert. Jetzt kann Thorsten Luftschläge ordern und seine eigene Artillerie in Stellung bringen, während die Panzerjäger von der Seite ein Ablenkungsmanöver starten: „Puh! Das war ganz schön knifflig."

Verdächtige Spuren

Plötzlich bricht Joachim in schallendes Gelächter aus: „Die Spuren der Kamele im Sand sind falsch rum! Kamele sind doch Paarhufer und keine Pferde." Ein Beleg dafür, wie aufmerksam die Beta-Tester arbeiten, wenn ihnen sogar so ein winziges Details auffällt. Wenige Augenblicke später vergeht Joachim allerdings das



BÖSE ÜBERRASCHUNG Der Gegner kontert in Phase Two häufiger mit Luftschlägen. In diesem Fall legt ein britischer Bomber eine deutsche Artillerie in Schutt und Asche.



DETAILVERLIEBT Selbst in der höchsten Zoomstufe strotzen Panzer und Fußsoldaten nur so vor Details; Explosionen lassen häufig den ganzen Bildschirm erzittern.

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über:

Codename: Panzers Phase Two

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Grafik



Leser: Die Optik hat unsere Leser schwer beeindruckt. Die Einheiten weisen noch mehr Details auf als beim grafisch ohnehin schon sehr opulenten Vorgänger. Johannes Hüttner hatte das Gefühl, mit Revell-Modellen in einem schönen Diorama zu spielen.

PC Games: Die Gepard-Engine von **Phase One** wurde leicht verbessert. Dieses Mal bewegen sich sogar die Lippen der Figuren in den Videos.

Spielkarten



Leser: Trotz Wüsten-Setting sind die Karten alles andere als eintönig. Es bieten sich viele Möglichkeiten, das Terrain zu nutzen. Beispielsweise um Artilleriestellungen auf Anhöhen zu platzieren.

PC Games: Oasen, Gebirgszüge oder Siedlungen lockern das Wüstenszenario auf. Die dritte Kampagne spielt hingegen auf dem Balkan, wo Sie saftige Wiesen und klare Bäche erwarten.

Gameplay



Leser: Es gibt deutlich mehr versteckte Bonusaufträge. Dadurch wirken die Missionen dynamischer und nicht ganz so vorhersehbar wie im Vorgänger. Leider sind die Geheimziele beim Betrachten der Minimap recht leicht zu erraten, was aber nicht weiter stört.

PC Games: Es gibt wieder keinen Basisbau. Ihre Einheiten gewinnen an Erfahrung und lassen sich in die nächste Mission mitnehmen.

»Taktisch anspruchsvoll«



JOACHIM ÜBER PHASE TWO: „Teil 2 spielt sich wie **Panzers** 1,5. Die Neuerungen sind marginal, aber sinnvoll. Alles in allem ein taktisch anspruchsvoller Titel."

»Auch für Einsteiger geeignet«



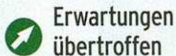
DANIEL ÜBER PHASE TWO: „Ein gelungenes, leicht zu erlernendes Strategiespiel mit tollen Grafikeffekten. Das Tutorial könnte aber etwas mehr auf den Kauf-Modus eingehen."

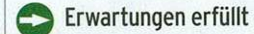
Grinsen. Er hat vergessen, ein Minensuchgerät einzupacken, und verliert dadurch den kompletten Panzerzug. „Ich Idiot!", schimpft er. Beim nächsten Anlauf meistert er die Situation mit Bravour. Besonders praktisch findet er, dass entdeckte Minen automatisch abgeschossen werden. Im Großen und Ganzen stellt sich Joachim äußerst geschickt an und setzt die unterschiedlichen Truppenteile wie ein Profi ein. Zuerst werden Panzer und Artillerie platziert, anschließend wird der Feind mit den Fußtruppen aus der Deckung gelockt. Was die Grafik anbelangt, sind sich alle Teilnehmer einig: „Grandios!" Selbst wenn man weit ins Geschehen hineinzoomt, sind die Figuren und Fahrzeuge wunderschön anzusehen. Außerdem bewegen die Charaktere neuerdings in Zwischensequenzen ihre Lippen. Der Großteil der Story wird aber erneut anhand von Tagebucheinträgen erzählt, was die Tester allgemein schade fanden.

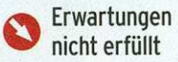
Bei Christian merkt man, dass ein erfahrener Stratege am Werk ist. Er teilt seine Untergebenen sofort je nach Aufgabe in Gruppen ein und kommt flott voran. Große Gameplay-Unterschiede zum Vorgänger stellt er keine fest – bis auf gelegentliche Sandstürme, die die Sicht behindern, und die Fahrzeugscheinwerfer in den Nachtmissionen: Schaltet man diese ab, wird man später gesehen, was der 23-Jährige als überaus „cooles Feature" bezeichnet. In puncto Wegfindung scheiden sich an diesem Samstag die Geister. Christian ist mit dem Einheitenverhalten zufrieden und schätzt es sogar geringfügig besser ein als in **Phase One**. Johannes und Joachim bemängeln hingegen, dass sich Panzer an Engstellen nach wie vor schnell verkeilen. Ansonsten ernten die KI sowie der Rest der getesteten Beta viel Lob. Den besten Beweis lieferte der Pizzabote: Obwohl den Teilnehmern der Magen knurrte, ließen sie das Essen kalt werden, um weiter **Phase Two** zu spielen. Hätten Sie genauso gehandelt? Ende Juni wissen Sie's. Dann soll der zweite Teil im Laden stehen. (bb)

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.


Erwartungen übertroffen


Erwartungen erfüllt


Erwartungen nicht erfüllt



Hintergrundgeschichte



Leser: Die Story kam bei den Lesern sehr gut an. Eine derart gelungene Geschichte ist bei einem Strategiespiel keine Selbstverständlichkeit. Nur hätte man sich statt der Tagebucheinträge des Vorgängers noch mehr Videos gewünscht.

PC Games: CDV verpflichtete für die Hintergrundgeschichte den bekannten Autor David Freeman, der unter anderem die Story für **Dungeon Siege** und diverse Filme lieferte.

Künstliche Intelligenz



Leser: Im Großen und Ganzen wurde die KI für ordentlich befunden. Die Wegfindung gibt allerdings nach wie vor Anlass zur Kritik. Gelegentlich verkeilen sich Panzer an Engpässen und bleiben deshalb stecken.

PC Games: In **Phase Two** kommt es viel seltener zu Staus, als es im Vorgänger der Fall war. Was auch an den offeneren Karten liegt, die kaum in verwinkelten Städten spielen.

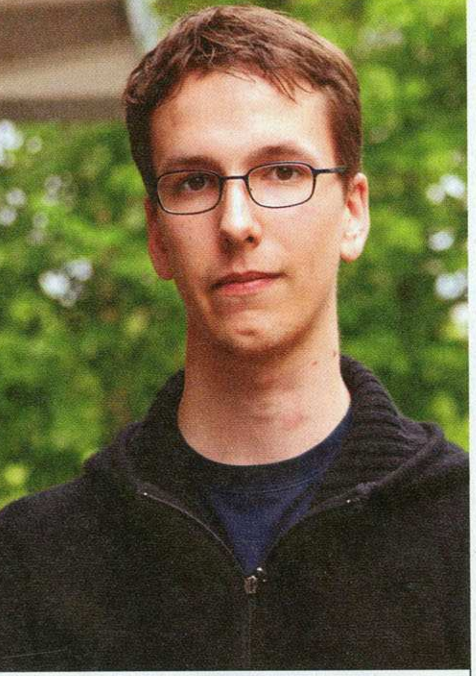
Kamera



Leser: In diesem Punkt waren sich alle Leser auf Anhieb einig: Die Kamera lässt sich immer noch nicht weit genug aus dem Geschehen herauszoomen, was die Koordination mehrerer Verbände erschwert.

PC Games: Stormregion hat die Zoomstufen ein wenig erhöht. Warum man die Kamera nicht noch weiter über der Karte positionieren kann, lesen Sie im Interview auf dieser Seite.

»Klasse Missionsdesign«



JOHANNES ÜBER PHASE TWO: Phase Two führt das gelungene Gesamtkonzept des Vorgängers mit leichten Detailverbesserungen fort. Manchmal verleitet einen die schöne Grafik dazu, einfach nur zuzuschauen. Ein Pflichtkauf für alle Fans von Strategiespielen über den Zweiten Weltkrieg.

PC-GAMES-LESER IM GESPRÄCH MIT MICHÉL JUDT

„Die KI schlägt mit Flugzeugen vernichtend zurück."

Thorsten Schimpl: Wieso reagieren die Gegner manchmal nicht auf Artilleriebeschuss? Panzer bleiben einfach stehen, obwohl Granaten einschlagen.
Judt: „Das hat mit den Missionszielen zu tun. An gewissen Stellen müssen sich Soldaten befinden, um ein bestimmtes Ereignis auszulösen. Wir sind uns bewusst, dass dadurch die eine oder andere merkwürdige Situation entsteht, und haben deshalb ein derartiges Verhalten mittlerweile weitestgehend eingegrenzt bzw. komplett behoben. Oftmals schlägt übrigens die KI mit Flugzeugen vernichtend zurück."
Johannes Hüttner: Wie stehen die Chancen, dass wir einmal in den Genuss eines **Panzers** kommen, das in der Moderne spielt, zum Beispiel im Golfkrieg?
Judt: „Das ist gar nicht mal so unwahrscheinlich und liegt sehr nahe. Vielleicht entwickelt sich die **Panzers**-Serie eines Tages in diese Richtung. Genaueres darf ich aber nicht verraten."
Thorsten Schimpl: Warum ist die Reichweite einiger Einheiten, zum Beispiel der Flak 88, unrealistisch gering?
Judt: „Wenn man so will, sind alle Reichweiten aus historischer Sicht zu gering. Wir wollen, dass der Spieler möglichst nahe am Geschehen ist, damit er die einzigartige Atmosphäre spürt. Um die echten Feuerradien zu simulieren, würde die Kartengröße gar nicht ausreichen und man müsste bis zum Gehtnichtmehr aus dem Geschehen herauszoomen. Das würde das **Panzers**-Flair zerstören."
Joachim Kiefer: Wir würden gerne noch weiter herauszoomen. Werdet ihr diesen Punkt noch verbessern?
Judt: „Wir sind bereits auf die Wünsche der User eingegangen und haben die Zoomstufen etwas erweitert. Bei der Entwicklung von **Panzers** wurde jedoch von Anfang an Wert darauf gelegt, dass man sehr weit hinein-, nicht herauszoomen kann. Das wurde auf diesem hohen Grafikstandard vorher nämlich kaum gemacht. Die **Panzers**-Serie soll sich anders spielen als zum Beispiel ein **Blitzkrieg**, wo man weiter vom Geschehen weg ist."



MICHÉL JUDT ist Pressesprecher bei CDV

AUF DER HEFT-DVD

UNERFAHREN Zu Spielbeginn verziehen die Waffen spürbar, weil man noch keine Erfahrungspunkte gesammelt hat. Der Aufstieg geht schnell.

BEOBACHTER Multiplayertypisch streifen Sie als Beobachter frei über die Karte, wenn Sie erledigt wurden und auf die nächste Runde warten.

EFFEKTFEUERWERK Im Nahkampf bietet sich dem Spieler ein wahres Effektfeuerwerk – der Technik von Half-Life 2 Deathmatch sei Dank. Plan of Attack stellt das Teamspiel jedoch deutlich in den Vordergrund.

In Zusammenarbeit mit



Mod des Monats:

Half-Life 2: Plan of Attack

Rasante Action, vier Spielerklassen und ein motivierendes Erfahrungssystem sind die Zutaten des derzeit heißesten Multiplayer-Mods für Half-Life 2.

Als die USA gleichzeitig den Iran und Nordkorea attackieren, um eine potenzielle Bedrohung durch Atomwaffen abzuwenden, eskaliert die Situation: Eine von China und Russland angeführte Koalition setzt zum Gegenangriff an und marschiert in die Vereinigten Staaten ein. Dieses nicht gänzlich unrealistische Szenario bildet den Hintergrund für **Plan of Attack**, die erste vollwertige Teamspiel-Modifikation für **Half-Life 2**. Anstelle von Einzelkämpfern bekriegen sich zwei Mannschaften; im Mittelpunkt steht nicht das simple Ausschalten aller Gegner, sondern die Eroberung oder Verteidigung von Bürokomplexen, Straßenzügen und Bunkern.

Zielorientiertes Handeln

Jede Karte gliedert sich in mehrere Zielgebiete mit unterschiedlicher Bedeutung für den Spielverlauf, ähnlich wie in id Softwares beliebtem Online-Shooter **Enemy Territory**. Je schwieriger eines der Areale einzunehmen oder zu halten ist, desto höher der Geldbetrag, den es pro Runde für Ihr Team wert ist. Ein zentral gelegenes Büro bringt beispielsweise jedem Ihrer Mitspieler 2.500 Dollar – genug Geld für durchschlagskräftige Gewehre und Granaten. In diesen Raum dringen Gegenspieler jedoch von allen Seiten ein: Feinde stürmen gleichzeitig durch einen breiten Zugang an der Nordseite und einen Seiteneingang im Osten; lediglich einige Tische bieten den Verteidigern Deckung. Kugeln schwirren durch die Luft und schalten erst einen, dann die beiden anderen Kameraden aus – jetzt bleibt nur der taktische Rückzug. Ihre Granate explodiert genau zwischen den Angreifern und stiftet genug Verwirrung, um die Flucht zu decken. Diese Runde geht an die Gegner: Hält man ein Gebiet 45 Sekunden lang, gilt das Ziel als erfüllt. Dennoch lohnt es sich, so viele Widersacher wie möglich kampfunfähig zu machen. Für jede gelungene Aktion belohnt Sie **Plan of Attack** mit Erfahrungspunkten.

Zwischenüberschrift

Jede neue Partie beginnt der Spieler auf der niedrigsten Stufe. Kampferfolge und das Erfüllen von Missionszielen steigern den Level und verbessern die Fertigkeiten der Spielfigur. Ein unerfahrener Charakter verzieht beim Schießen zum Beispiel spürbar stärker als ein Veteran. Da eine gute Teamleistung sich automatisch positiv auf die eigene Erfahrung auswirkt, kommen auch Neulinge schnell voran – das motiviert zum Weiterspielen. (js)

WARCRAFT-3-MAPS



AUF DVD Neben dem Mod des Monats finden Sie 36 ausgewählte Karten für **Warcraft** auf der beiliegenden DVD.

Zur Installation der Karten extrahieren Sie die auf „.w3x" endenden Dateien bitte einfach in Ihren Maps-Ordner. Je zwei der Zusatzlevels eignen sich für zwei und zwölf Spieler, elf sind für vier Duellanten ausgelegt, 13 für sechs Spieler und acht für acht. Zu den Highlights zählen:

- Iceforce (4 Spieler)
- Cherryville (8 Spieler)
- Highperch (6 Spieler)
- Hellfire (4 Spieler)
- Goldfire (4 Spieler)
- Full Scale Assault (8 Spieler)
- Worm War (12 Spieler)

Runterladen lohnt!

Neben **Half-Life 2: Plan of Attack** empfehlen wir Ihnen folgende Mods (geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf www.extreme-players.de ein):
- BF 1942: Battlefield 1918: **8387**
- Half-Life 2: Substance v1.1 **8370**
- Call of Duty: Revolt **8332**



Macht-Spiele

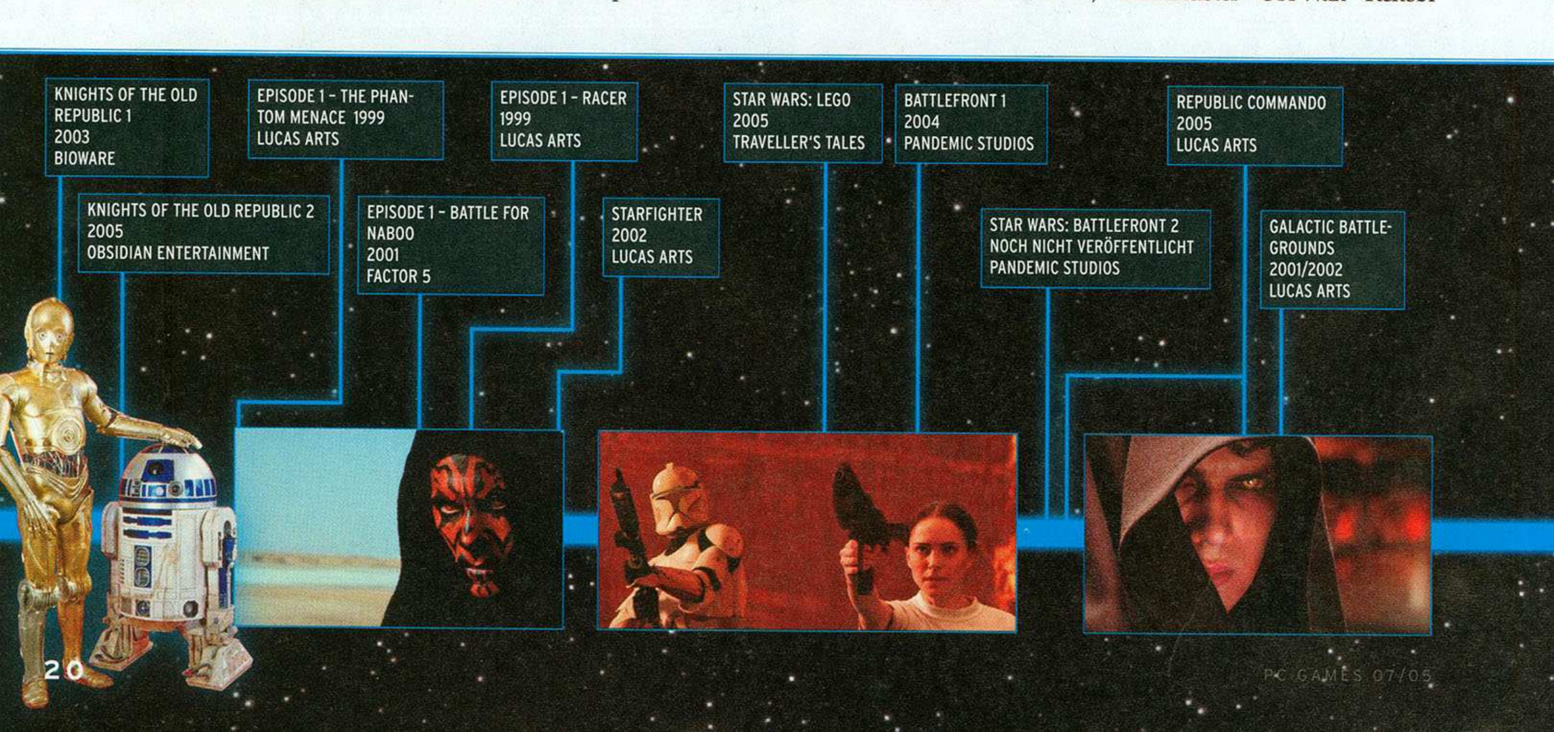
Mit Episode 3 ist zwar das Lucas-Evangelium komplett – aber auch Ihre Star-Wars-Spielesammlung? Zusatz-Service auf DVD: die neuesten Krieg-der-Sterne-Demos.

Im Jahr 1977 schlug der Film **Krieg der Sterne** mit dem Untertitel **Episode 4: Eine neue Hoffnung** in den Kinosälen ein wie ein Protonentorpedo. Die außergewöhnliche Mischung aus wegweisenden Spezialeffekten und einer klassischen Märchen-Story im Science-Fiction-Gewand machte den Regisseur George Lucas über Nacht steinreich und bescherte ihm eine treue Anhängerschaft. Mit den Fortsetzungen **Episode 5: Das Imperium schlägt zurück** und **Episode 6: Die Rückkehr der Jedi-Ritter** etablierte sich **Star Wars** als eine der erfolgreichsten Filmtrilogien aller Zeiten. Es sollten noch viele Jahre verstreichen, bis George Lucas das Betteln und Flehen seiner treuen Fans erhörte: Erst 1999 lief mit **Episode 1: Die dunkle Bedrohung** ein neuer **Star Wars**-Streifen in den Kinos an. Die umstrittenen Qualitäten des Films konnten weder seinen Erfolg noch den der Fortsetzung **Episode 2: Angriff der Klonkrieger** schmälern.

Doch erst jetzt ist die Sternensaga endlich komplett: Seit dem 19. Mai 2005 kann man **Episode 3: Die Rache der Sith**, den sechsten und letzten **Star Wars**-Film, auf der Leinwand erleben – entsprechendes Kinoequipment vorausgesetzt, auch in einer gestochen scharfen digitalen Version.

Lord Vader, erhebt Euch

Die Handlung des Streifens setzt auf dem **Höhepunkt der Klonkriege ein. Der mittlerweile zum Jedi-Ritter geschlagene Anakin Skywalker und sein ehemaliger Lehrmeister Obi-Wan Kenobi**



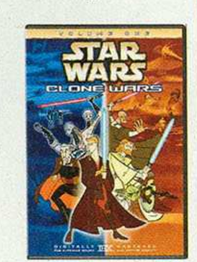


DAS IMPERIUM STAPFT ZURÜCK Empire at War setzt nicht nur auf Weltraumgefechte mit X-Wings und Sternenzerstörern, sondern inszeniert auch Echtzeitstrategie-Schlachten auf Eisplaneten.

Was ist Clone Wars?

Die Vorgeschichte zu Episode 3 wird als Zeichentrickserie erzählt.

Was wirklich zwischen Episode 2 und 3 passiert, erfahren Sie in der 25-teiligen Cartoonreihe **Clone Wars**. Die erste Staffel besteht aus 20 Folgen, die jeweils drei Minuten dauern, die zweite Staffel umfasst nur fünf Folgen, die jedoch wesentlich länger sind. Die Handlung selbst ist durchaus hilfreich für das Verständnis von **Episode 3: Die Rache der Sith**, gleichwohl der Film dem Zuschauer auch ohne Kenntnis des Cartoons keine größeren Rätsel aufgeben dürfte. Aber als echter Fan führt ohnehin kein Weg an **Clone Wars** vorbei, ist die Serie doch reich an magischen Momenten. Beispielsweise wird Anakin feierlich zum Jedi-Ritter geschlagen und lernt, die dunkle Seite zu nutzen. Graf Dooku sucht sich eine neue Sith-Schülerin, die sich einen packenden Zweikampf mit Anakin liefert. Auch General Grievous erleben Sie hier erstmals in Aktion. **Clone Wars** endet genau dort, wo **Episode 3** beginnt: bei der Schlacht um Coruscant. Die erste Staffel ist bereits auf DVD erhältlich, die zweite läuft ab 15. Mai 2005 auf Pro 7.



fechten seit Jahren Seite an Seite in zahlreichen Schlachten gegen die skrupellosen Separatisten. Die Klonkrieger-Armee der Republik hat sich über die ganze Galaxis verstreut, während der tückische Kanzler Palpatine immer mehr Kontrolle über den korrupten Senat erlangen konnte. Die Jedi blieben indessen erfolglos bei dem Versuch, den Sith-Lord Darth Sidious und seinen Schüler Graf Dooku aufzuspüren, die in Wahrheit die Drahtzieher in diesem eskalierenden Konflikt sind. Unter der Führung des hasserfüllten Cyborgs General Grievous ist es der separatistischen Droidenarmee gelungen, den Planeten Coruscant anzugreifen. Als Palpatine auf ein feindliches Sternenschiff entführt wird, unternehmen Anakin und Obi-Wan einen verzweifelten Rettungsversuch. Im weiteren Verlauf des düstersten aller **Star Wars**-Filme erlebt man das Ende der Republik, die Gründung des galaktischen Imperiums und Anakins Verrat am noblen Jedi-Orden. Das tragische Finale ist bereits bekannt: Der junge Jedi wird zu einem Lord der Sith, genannt Darth Vader.

Die Saga auch auf dem PC

Spätestens seit dem Jahr 1993 gehört **Star Wars** zur Dauerkulisse für Computerspiele: Lucas Arts (damals noch Lucasfilm Games) sorgte mit Titeln wie der Weltall-Action-Simulation **X-Wing** und erst recht mit dem Ballerspiel **Rebel Assault** für den Durchbruch der CD-ROM-Laufwerke und verband dabei erfolgreich die mächtige Filmlizenz mit richtungsweisender Technologie. Während das Echtzeitstrategie-Genre über die Jahre nur mit durchwachsenen **Star Wars**-Spielen wie **Force Commander** oder **Galactic Battlegrounds** bedacht wurde, könnten Fans von Ego-Shootern kaum glücklicher sein: Die **Jedi Knight**-Serie, 1995 gestartet, bringt es heute auf vier Folgen. Der jüngste **Star Wars**-Ego-Shooter **Republic Commando** (PC-Games-Wertung: 83 % in Ausgabe 04/05) ist zeitlich zwischen **Episode 2** und **3** angesiedelt und setzt im Gegensatz zu **Jedi Knight** ausnahmsweise mal nicht auf Lichtschwert-Kämpfe. Freunde flotter Multiplayer-Action werden mit **Battlefront** (PC-Games-Wertung: 81 % in Ausgabe 12/04) und dem noch in diesem Jahr erscheinenden Nachfolger bestens unterhalten. Auch für Rollenspiel-Fans gab es in den letzten Jahren keinen Grund zur Klage, der erstklassigen **Knights of the Old Republic**-Reihe sei Dank. Wem der Sinn eher nach einem Online-Rollenspiel steht, der ist mit **Star Wars Galaxies** und dem in Kürze erscheinenden Add-on **Rage of the Wookiees** gut versorgt.

Während ein PC-Spiel zum Film **Episode 3: Die Rache der Sith** noch auf sich warten lässt, sehen ausgehungerte Echtzeit-Strategie-Fans endlich Licht am Ende des Tunnels: Das von ehemaligen **Command & Conquer**-Entwicklern angekündigte **Star Wars: Empire at War** (Vorschau in PC-Games Ausgabe 03/05) sieht nicht nur klasse aus, sondern wird seiner Mischung aus Weltall- und Bodenkämpfen auch spielerisch neue Akzente setzen. (fs)





Member of
united internet



Flensburg
Kiel
Lübeck
Hamburg
Berlin
Hannover
Essen
Gelsenkirchen
Dortmund
Düsseldorf
Köln
Leverkusen
Dresden
Kerpen
Bonn
Frankfurt
Mannheim
Nürnberg
Karlsruhe
Stuttgart
Freiburg
München
CITY-FLAT
€ 6,99 pro Monat*
IN VIELEN DEUTSCHEN GROSS-STÄDTEN VERFÜGBAR. GLEICHER PREIS FÜR ALLE DSL-GESCHWINDIGKEITEN!
DEUTSCHLAND-FLAT
€ 9,99 pro Monat*
IN VIELEN ANSCHLUSSBEREICHEN VERFÜGBAR. GLEICHER PREIS FÜR ALLE DSL-GESCHWINDIGKEITEN!
& PHONE
DSL
Message
Festnetz
Internet
Power
BIS ZU 3.072 KBIT/S
info
MESSAGE-BOX
PARALLEL CALL
KOSTENLOS
VIDEO-TELEFONIE
1&1
www.1und1.de



Die PC Games

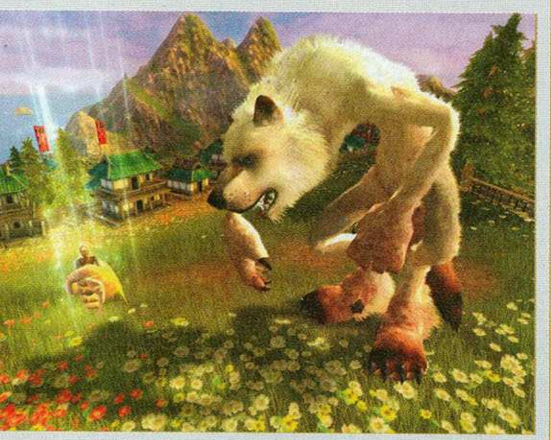
Inhalt

Strategie

Action

Abenteuer

Sport



BLACK & WHITE 2 Peter Molyneux verspricht, seine Göttersimulation zum Jahresende auf den Markt zu bringen.



Schaulaufen

1.000 neue Spiele werden im Schnitt pro Jahr auf der E3 gezeigt – PC Games kürt die Top-Titel.

Die E3 in Los Angeles gilt als die wichtigste Neuheitenshow der Branche. In diesem Jahr balgen sich 400 Aussteller mit gut und gerne 1.000 Spiele-Neuheiten im Gepäck um das Medieninteresse. Und doch erwartet den Fachbesucher ein groteskes Schauspiel an der US-Westküste. Regelmäßig werden die Studios von identischen Visionen heimgesucht, wie neue Spiele auszusehen haben. Mal ist es ein Übermaß an Rennspielen, mal eine Strategie-Schwemme oder der Markt wird von Militär-Shootern geflutet.

Raus aus dem Schlauch

Diesmal werden gleich mehrere Trends deutlich. Seit **Vice City** sind die Tage der Schlauch-Engines in Ego-Shootern gezählt; in den Spielen der neuesten Generation ist mehr Bewegungsfreiheit angesagt. So darf der Spieler in Titeln wie **Der Pate** und **Scarface** seine Umgebung nach Gusto erkunden. Um solche Welten glaubwürdig inszenieren zu können, reicht bessere Grafik längst nicht mehr aus. Vielmehr suchen Hersteller neue Gameplay-Ideen auf Basis von Physik-Engines. Die bereits in Spielen recht weit verbreitete **Havok**-Engine dürfte dabei schon jetzt auf der Messe nicht mehr alleiniger Platzhirsch sein. Die Firma Ageia prescht gar mit dem Physikprozessor PhysX voran und hofft, ähnlich wie Ende der 90er-Jahre im Bereich 3D-Grafikkarten, neue Spiele-Standards zu setzen.

Rein ins Internet

Trotz der seit Jahren kursierenden Visionen von Onlinespiele-Verfechtern dürften erst auf dieser E3 Internetgames endgültig salonfähig werden. Der durchschlagende Erfolg von **World of Warcraft** lässt Nachahmer wie Innovatoren aufwachen. **Vanguard**, **Tabula Rasa** oder **Imperator** sind nur einige Titel, die erstmals in Los Angeles gezeigt werden. Dabei sind immer mehr Spielkonzepte auch außerhalb des Rollenspielgenres zu erwarten. Auf welche Off- und Online-Spiele man sich jedoch besonders freuen kann, erfahren Sie auf den folgenden Seiten. Bereits im Vorfeld der Messe sind PC-Games-Redakteure und -Korrespondenten ausgeschwärmt und haben die wichtigsten Studios und Publisher abgeklappert, um die interessantesten Neuheiten zu enthüllen. It's Showtime!

E3-Awards





AGE OF EMPIRES 3

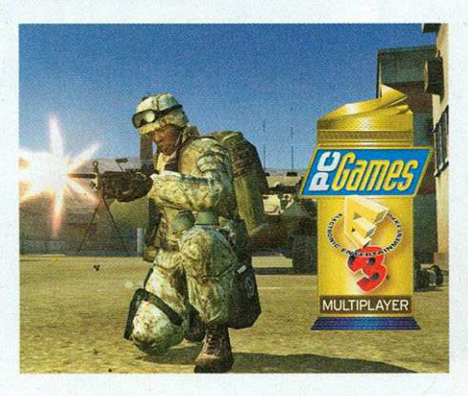
(Ensemble Studios/4. Quartal 2005)

Neben der überragenden Technik (die bewegt noch mal besser aussieht als im Standbild) begeistern uns vor allem sinnvolle spielerische Neuheiten. **Age of Empires 3** könnte das **Half-Life 2** der Strategiewelt werden – ganz klar „bestes Spiel".

BATTLEFIELD 2

(Digital Illusions/23. Juni 2005)

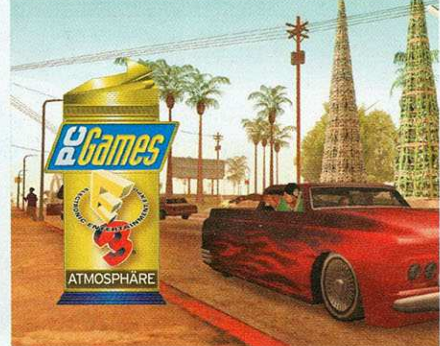
Die grandiosesten Online-Duelle bietet **Battlefield 2**. Der Multiplayer-Shooter spielt sich wie geschmiert und wartet mit durchdachten Charakterklassen auf.



GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

(Rockstar/10. Juni 2005)

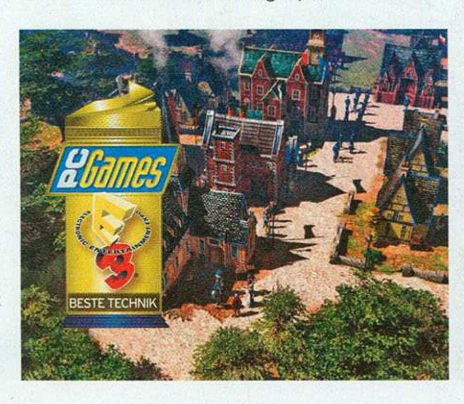
San Andreas ist das erste schwarze Computerspiel: Kein anderer Titel simuliert das Gangsterleben in Los Angeles so intensiv mit all seinen Facetten.



AGE OF EMPIRES 3

(Ensemble Studios/4. Quartal 2005)

Der dritte Teil der **Age of Empires**-Serie lässt Betrachter Bauklötze staunen: Eine derart detaillierte Optik bot bisher kein anderes Echtzeit-Strategiespiel.



ALAN WAKE

(Remedy/2006)

Remedy kündigt einen Shooter an, der erneut das Schicksal eines Mannes in den Mittelpunkt stellt. Der heißt entgegen aller Erwartungen nicht Max Payne, sondern Alan Wake.





Die besten

Aufbauspiele & WiSims

Früher Lego und Playmobil, heute Sims & Co.: Wer gerne auf- und ausbaut, verwaltet und optimiert, ist hier genau richtig:

1. The Movies
(Lionhead/4. Quartal 2005)

Peter Molyneux macht Sie mit **The Movies** zum Boss eines eigenen Filmstudios. Sie beginnen im Stummfilmzeitalter, bauen Ihr Studio auf und bannen Meisterwerke mit mehr als 1.000 Charakteren auf Zelluloid. Eine spaßige Mixtur aus **Die Sims**, **Sim City** und **Theme Park**.

2. Die Sims 2: Nightlife
(Electronic Arts/Herbst 2005)

Das zweite Add-on zur erfolgreichen Lebenssimulation **Die Sims 2** trägt den Titel **Nightlife**. In der neuen Örtlichkeit Downtown tingelt man mit Freunden durch Clubs, feiert wilde Partys oder stürzt sich in knisternde Flirts. Außerdem gibt es 125 neue Objekte.

3. X3: Reunion
(Egosoft/4. Quartal 2005)

Aus dem Add-on **Die Rückkehr** zu **X2: Die Bedrohung** wird nun eine vollwertige Fortsetzung. **X3: Reunion** besitzt neben besserer Grafik ein überarbeitetes Wirtschaftssystem und ein übersichtlicheres Benutzerinterface.

4. Wildlife Park 2
(B-Alive/4. Quartal 2005)

Sie möchten sich als Tierpfleger versuchen? Dann sollten Sie sich den Nachfolger des erfolgreichen **Wildlife Park** zulegen. Auch im zweiten Teil halten Sie wieder Ihren Zoo auf Trab, indem Sie sich um Tiere und Besucher kümmern, ohne dabei den finanziellen Überblick zu verlieren.

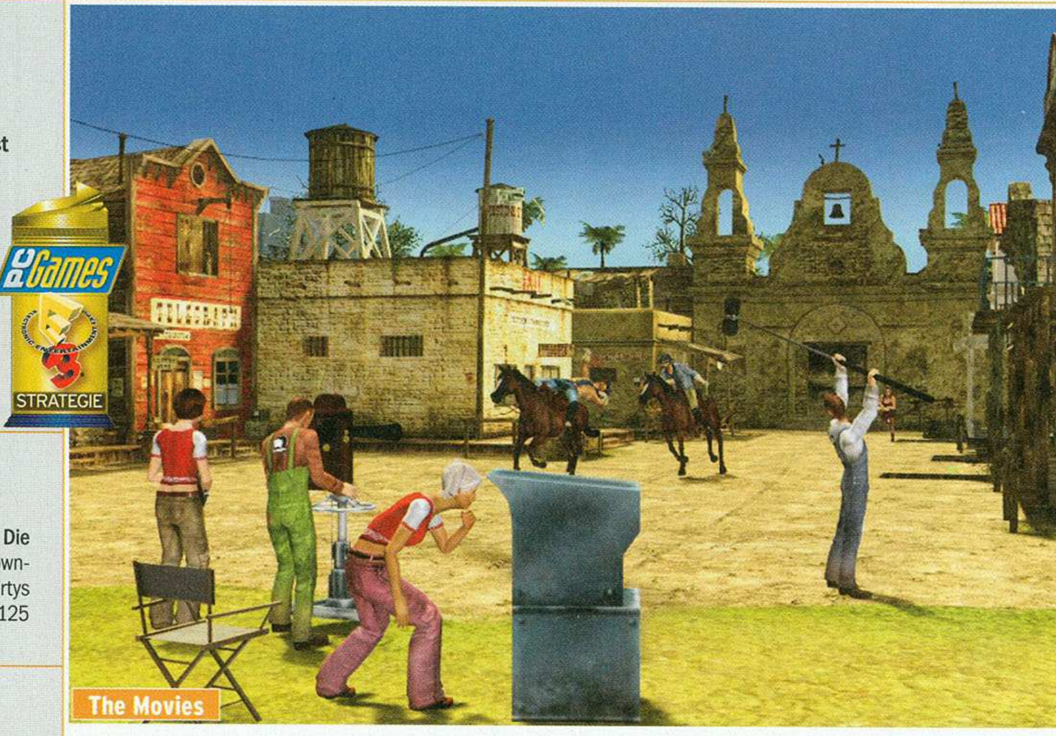
5. Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!
(Frontier Labs/Juni 2005)

Im **Rollercoaster Tycoon 3**-Add-on **Soaked!** (bisher unter dem Namen „Platschnass" angekündigt) erweitern Sie Ihren Freizeitpark um aufregende Wasserfahrten und eine Vielzahl feuchter Attraktionen, etwa Pools, Wasserfälle oder Wasserbahnen.

6. Tycoon City: New York (Deep Red/Q4 2005)
In dieser Wirtschaftssimulation übernehmen Sie die Rolle eines Unternehmers in New York und streben danach, sich zum Wirtschaftsmogul hochzuarbeiten.

7. NHL Eastside Hockey Manager 2006
(Sports Interactive/27. Mai 2005)
Die Fortsetzung der Managersimulation wartet mit der offiziellen Lizenz der National Hockey League Players Association (NHLPA), mehr Details und einer überholten Benutzeroberfläche auf.

8. Footballmanager 2005 (Sports Interactive/Q4 2005)
Verhandlungen mit dem Vorstand und Gespräche mit den Spielern in der Halbzeit wurden in Segas **Fußballmanager**-Rivale ausgebaut.



The Movies

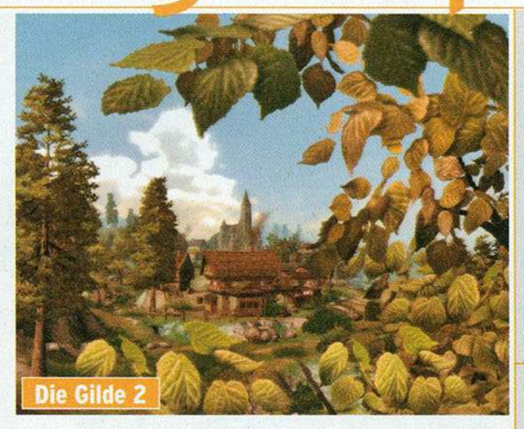

Sims 2: Nightlife

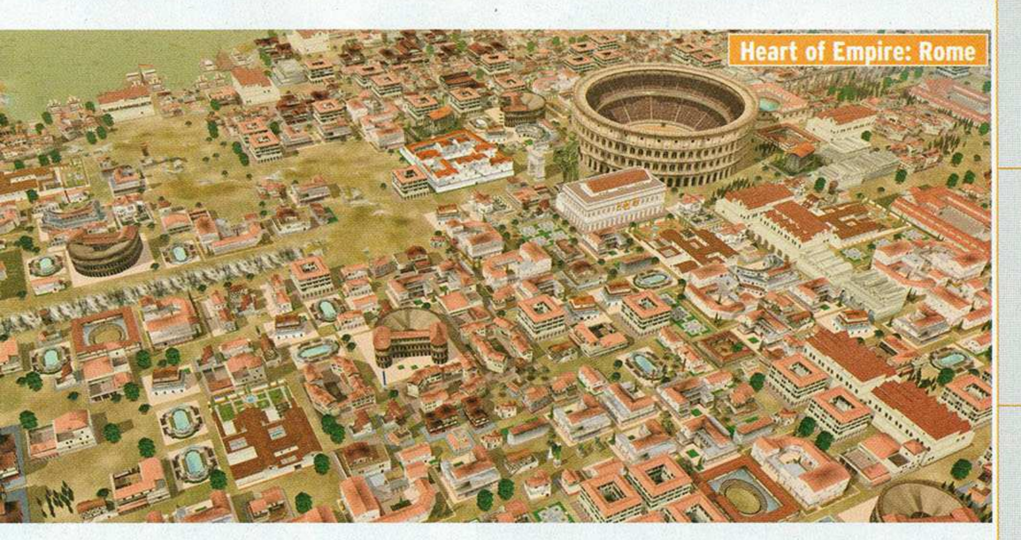

X3: Reunion


Wildlife Park 2

Strategiespiele


Anno 1701


Die Gilde 2


Heart of Empire: Rome


Rise & Fall

Historische Strategiespiele

Die Zahl historischer Kinofilme nimmt nicht ab – und auch im Strategiesektor bleiben Antike und Mittelalter angesagt.

1. Age of Empires 3
(Ensemble Studios/4. Quartal 2005)

Eine Vorschau zu **Age of Empires 3** finden Sie auf Seite 32.

2. Civilization 4
(Firaxis/2005)

Die Strategieexperten von Firaxis tun alles, um mit **Civilization 4** den hohen Erwartungen der Fans gerecht zu werden. Der Titel nutzt die Gamebryo-Engine, die unter anderem in **Sid Meier's Pirates!**, **Empire Earth 2** und **Freedom Force vs. The Third Reich** für schicke 3D-Welten sorgt.

3. Rise & Fall: Civilizations at War
(Stainless Steel Studios/4. Quartal 2005)

Die Macher von **Empire Earth** arbeiten seit rund eineinhalb Jahren an dem neuen Echtzeit-Strategiespiel **Rise & Fall: Civilizations at War**, das Ende dieses Jahres erscheinen soll. **Rise & Fall** konzentriert sich auf die frühe Erdgeschichte und soll sogar Cleopatra und Cäsar als Helden anbieten.

4. Anno 1701
(Sunflowers/4. Quartal 2006)

Aus **Anno 3** wird **Anno 1701**: Die Entwickler konzentrieren sich auf ein Best-of aus **1602** und **1503**. Auf der E3 gezeigt: eine vereinfachte Steuerung (ein Klick öffnet ein Baumenü an Ort und Stelle) und neue Gebäude (darunter Lehmgrube und Töpferei). Siedler und Bürger sind inzwischen spielbar.

5. Die Gilde 2
(4 Head Studios/2. Quartal 2006)

Die Gilde 2 ist zeitgeschichtlich etwas früher angesiedelt als der erste Teil und nutzt genau wie **Civilization 4** die Gamebryo-Engine. Eine dynamische Kampagne, ein ausgefeiltes Kampfsystem und eine nichtlineare Geschichte, deren Verlauf der Spieler beeinflussen kann, sind geplant.

6. Heart of Empire: Rome **(Deep Red/03 2005)**

In dieser erstmals vorgestellten Neuheit kümmern Sie sich als Senatsmitglied um das Wohl des Volkes im antiken Rom.

7. Sparta: Ancient Wars **(World Forge/2006)**

Torsten Hess (**Die Siedler**) bastelt mit dem neuen russischen Team World Forge an **Sparta**. „Seit meiner Arbeit an der **Siedler**-Serie habe ich kein derart ambitioniertes Projekt mitgestalten dürfen und freue mich, auf der E3 dem interessierten Publikum den Titel näher zu bringen", so Hess.

8. Rome Total War: Barbarian Invasion
(Creative Assembly/Herbst 2005)

Das Add-on zu **Rome Total War** ist direkt nach den Kampagnen des Hauptprogramms angesiedelt und gibt Ihnen die Kontrolle über barbarische Völker.



Die besten


Codename Panzers 2

Militär-Strategiespiele

Der Zweite Weltkrieg führt zwar derzeit die Liste der Strategie-Szenarien an, aber es gibt auch Ausnahmen wie Shattered Union oder Full Spectrum Warrior 2.

1. Codename: Panzers: Phase Two
(Stormregion/Ende Juni)

Das Taktikwunder geht in die zweite Runde. In drei Kampagnen führen Sie Ihre detailgetreu nachgebildeten Truppen in Afrika, Italien und Jugoslawien in die Schlacht. Neben einer verbesserten Wegfindung erwartet Sie jetzt auch Tag-und-Nacht-Wechsel. Der erweiterte Mehrspieler-Modus und ein leistungsfähiger Editor runden das Ganze ab.

PC Games E3 STRATEGIE

2. Company of Heroes
(Relic Entertainment/2006)

Eine Vorschau zu **Company of Heroes** finden Sie auf Seite 38.

3. Warfront
(Digital Reality/1. Quartal 2006)

Wie der Zweite Weltkrieg ausging, wissen Sie ja. Die **Warfront**-Entwickler wollen keine ausgetretenen Pfade beschreiten und schreiben die Geschichte deshalb einfach neu. Grafisch stellt **Warfront** die Konkurrenz in den Schatten, spielerisch geht es im Stile von **Command & Conquer: Generäle** heiß zur Sache.

4. War Leaders
(Digital Reality/1. Quartal 2006)

Für ihren Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie programmierten die spanischen Entwickler eine eigene Grafik-Engine. Der Titel selbst ist im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Ziel des Spiels: Erobern Sie die ganze Welt!

5. Shattered Union
(Top Software/Herbst 2005)

Neues von den **Tropico**-Machern: **Shattered Union** versetzt Sie in ein fiktives Szenario, in dem Bürgerkriege die USA erschüttern. Ihr Job besteht darin, das Land wieder zu vereinen.

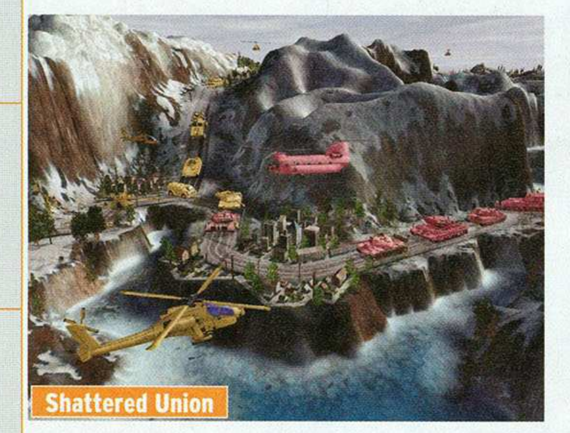
6. Blitzkrieg 2 (Nival/Q3 2005)
Die 2D-Technik des Vorgängers hat ausgedient. Dieses Mal kämpfen Sie sich in 3D durch den Zweiten Weltkrieg.

7. Joint Task Force (Mithis/Q1 2006)
Die **Nexus**-Macher lassen das Ende des kalten Krieges effektvoll in einem Strategiespiel auferstehen.

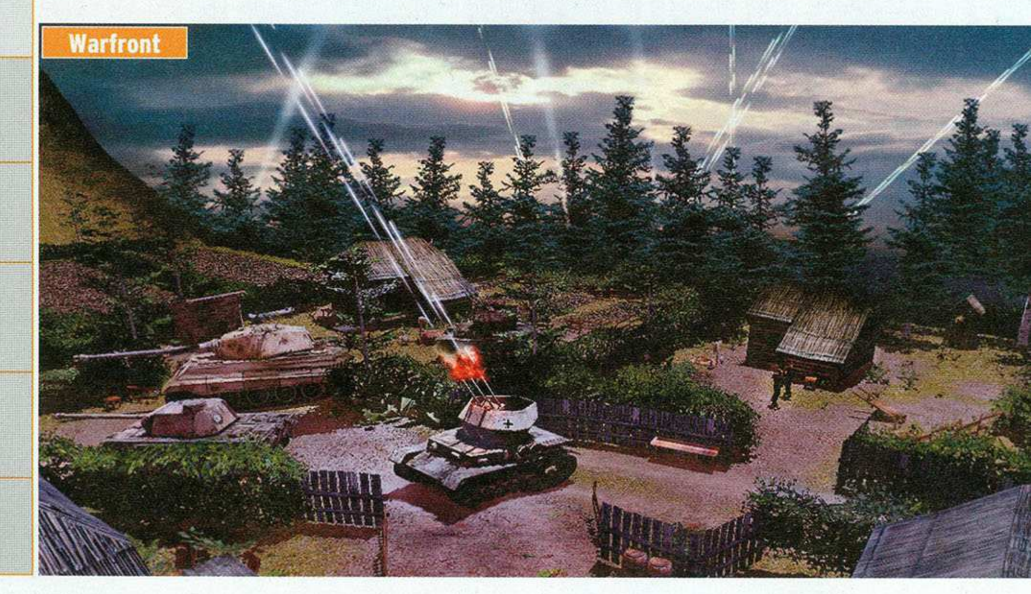
8. Full Spectrum Warrior 2: T. H. (Pandemic/Q1 2006)
Im Nachfolger steuern Sie Fahrzeuge und noch mehr Teams. Letztere befehligen Sie jetzt sogar innerhalb von Gebäuden.

9. Rush for Berlin (Stormregion/Q4 2005)
Im neuesten Streich der **Panzers**-Macher wird das Ende des Zweiten Weltkriegs als Thema aufgegriffen.

10. Officers (Game Factory/Q4 2005)
Bis zu 400 Quadratkilometer große Karten erwarten Sie in diesem nichtlinearen **WW2**-Strategiespiel.

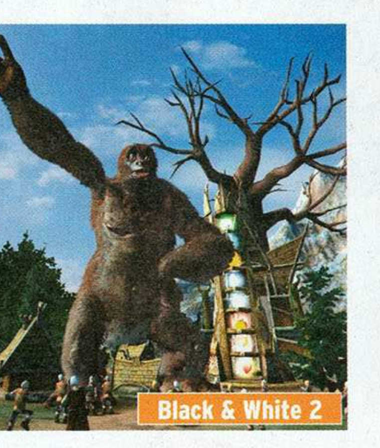

Shattered Union


Blitzkrieg 2


Warfront

Strategiespiele


Paraworld


Black & White 2


Rise of Legends


Spellforce 2

Fantasy & Science Fiction

Auch Fantasy-Fans kommen 2005 und 2006 voll auf ihre Kosten. Auf welche Titel Sie sich freuen dürfen, erfahren Sie auf dieser Seite.

1. Spellforce 2
(Phenomic/4. Quartal 2005)

Im zweiten Teil der Mixtur aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie bedrohen unheimliche Schatten das Fantasyland. Statt der KRASS-Engine des Vorgängers setzt das Ingelsheimer Entwicklerstudio Phenomic auf eine neue Technik, die den Einheiten und der riesigen Spielwelt noch mehr Details verleiht. Dank der neuen Befehlsstruktur können die eigenen Truppen ferner den Gegner provozieren und zu leichtfertigen Ausfällen verleiten.



2. Star Wars: Empire at War
(Petroglyph/4. Quartal 2005)

Nach dem Kinostart von **Episode 3** gibt es auch für den PC bald wieder **Star Wars**-Nachschub. Mit **Empire at War** schickt sich ein Echtzeit-Strategiespiel an, die weit, weit entfernte Galaxis zu erobern. Dabei schlagen Sie sowohl im Weltraum als auch auf bekannten Planeten, zum Beispiel Hoth oder Tatooine, epische Schlachten.

3. Black & White 2
(Lionhead Studios/4. Quartal 2005)

Spiele von Peter Molyneux sind nie sehr pünktlich, dafür aber umso kreativer. Das trifft auch auf **Black & White 2** zu, das den Vorgänger vor allem bezüglich der Handlungsfreiheit weit hinter sich lassen soll. Erneut entscheiden Sie sich zwischen Gut und Böse, um das Volk auf Ihre Seite zu ziehen.

4. Rise of Legends
(Big Huge Games/1. Quartal 2006)

Eine Vorschau zu **Rise of Legends** finden Sie auf Seite 36.

5. Paraworld
(SEK/4. Quartal 2005)

Das ist doch mal was anderes: Anstelle von Panzern und Orks reiten Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Paraworld** auf Dinosauriern gegen den Feind. Anhand eines innovativen Pyramidensystems verleihen Sie Ihren Einheiten Beförderungen.

6. Heroes of Might & Magic 5 (Nival/Q1 2006)
Auch Teil 5 setzt wieder auf rundenbasierte Kämpfe und lebhafte Fabelwesen. Außerdem kommt dieses Mal eine wunderschöne 3D-Grafik zum Einsatz.

7. Dragonshard (Liquid/Q4 2005)
Dragonshard kombiniert Rollenspielaspekte und dynamische Echtzeit-Strategien mit einer Geschichte um ein Artefakt, das das Schicksal von Eberron verändern könnte.

8. Warhammer 40.000 Add-on (Relic/Q3 2005)
Das Add-on **Winter Assault** erweitert **Warhammer 40.000** um neue Missionen und die Rasse „Imperial Guards".

BELAGERUNGSZUSTÄNDE Noch weht im Sumpfland die englische Flagge, aber der Feind rückt mit schweren Kanonen an – wichtige Voraussetzung, um die Mauern zu knacken. Schnelle Kavallerie wäre hilfreich, um die Artillerie zu attackieren. Aber angesichts des traurigen Häufleins Verteidiger bleibt nur die Hoffnung auf rasche Verstärkung.

Age of Empires 3

Schöne, neue Welt: Mit Ensemble Studios' Eroberung Amerikas bricht für PC-Strategen das Zeitalter der Luxusgrafik und Spielwelt-Physik an.

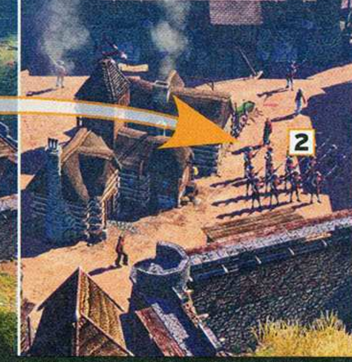
Als eine **Age of Empires**-Episode zuletzt die PC-Charts regierte, herrschte noch finsterstes Mittelalter – sowohl inhaltlich als auch grafisch. 1999 keimte 3D-Grafik bei immer mehr Echtzeit-Strategiespielen, doch Ensemble Studios hielt noch an isometrisch dargestellten Sprite-Soldaten fest. In jeder Hinsicht modernere Zeiten erwarten uns bei **Age of Empires 3**, das die historische Epoche von 1.500 bis 1.850 abdeckt, welche in fünf Abschnitte unterteilt ist.

Haut grafisch um

Gleich zu Beginn seiner Spiele-Vorführung fährt Ensembles Design-Urgestein Bruce Shelley schwere Grafik-Geschütze auf. Dicke Kanonen werden vor einer Siedlung in Stellung gebracht und eröffnen das Feuer. Bum – der eben noch im Winde wiegende Baum kracht zu Boden. Bum – einzelne Trümmerstücke eines Hafengebäudes werden weggesprengt und versinken unter viel Gespritze im Wasser. Bum – das unvorsichtige Heer von Infanteristen wird durch die Wucht der Explosion durch die Luft geschleudert, einzelne Soldaten verlieren dabei Waffen und Kopfbedeckungen. Die Welt von **Age of Empires 3** ist ein schöner Ort der unbegrenzten Mapping-Möglichkeiten, der dynamischen Wasserreflexionen und Schatten, sanft ausgeleuchtet von den feinsten Lichttricks moderner DirectX9-Grafikkarten. Ein schö-







FORTSCHRITT Bei diesem Grundriss halten geschützte Wachtürme (1) ungebetene Besucher viel besser fern. Soldaten sichern die Produktionsgebäude (2) in der Mitte.

HEIMATVERBUNDENHEIT Die Hauptstadt Ihrer Nation schickt Nachschub in die Kolonien und erreicht höhere Infrastruktur-Levels.

HART WIE KRUPPSTAHL Die europäischen Heimatstädte stecken voller Details, wie diese Berliner Nahaufnahme zeigt.

EINWANDERUNGSWELLE Unter den argwöhnischen Blicken der Indianer sucht diese Karawane ein schönes Siedlungsfleckchen.

ner Ort, der gründlich kaputtbar sein soll, weshalb Havok-Physikroutinen samt Ragdoll-Effekt integriert wurden.

Erfahrungs(punkte)sache

Wir haben wenig Zweifel daran, dass **Age of Empires 3** im kommenden Weihnachtsgeschäft sämtliche Schönheitspreise im Strategiegenre einkassieren wird. Aber was machen die inneren Werte? Acht europäische Zivilisationen stehen zur Wahl, um die Eroberung der neuen Welt in Angriff zu nehmen. Ihre auf dem amerikanischen Kontinent gegründeten Siedlungen bleiben durch eine Art Rollenspiel-Verhältnis mit der alten Heimatstadt verbunden. Denn spielerische Taten in den Kolonien wie die Produktion von Einheiten, Erfolge in Schlachten oder Handelsposten-Transaktionen sorgen für Erfahrungspunkte. Sobald die dazugehörige Kreisanzeige gefüllt ist, wird Ihre Hauptstadt um einen Level befördert. Das bedeutet, dass Sie zwischen mehreren neuen Bauten und Upgrades wählen können, denn Forschungsaktivitäten finden überwiegend im alten Europa statt. Je besser die Stadt ausgebaut ist, desto größer die Auswahl an Nachschub, den man sich für seine Kolonie bestellen darf. Überlegen Sie sich gut, ob Sie bei der nächsten Lieferung zum Beispiel weitere Siedlerwagen, Arbeiter, Kavalleristen oder Schafe anfordern.

Hauptstadtfrage

Der Clou an diesem Level-System: Es ist dauerhaft. Die Beförderungen der Heimatstadt beschränken sich nicht auf die jeweilige Mission, sondern werden in allen Partien übernommen und fortgeführt – inklusive Multiplayer (hier soll das Matchmaking-System angepasst werden, damit Spieler mit ähnlicher Ausbaustufe zueinander finden). Sie sollen langfristig motiviert werden, die Heimatstädte der acht Zivilisationen der Reihe nach hochzuleveln. Da jede Stufe mit Ausbauentscheidungen verbunden ist, kann das Level-10-Berlin von Spieler A ganz anders aussehen als das Level-10-Berlin von Spieler B. Bruce Shelley erläutert konkrete Beispiele: „Sagen wir mal, ich will meine Beziehungen mit den Indianern verbessern und Bündnisse schließen, um von ihnen spezielle Einheiten zu erhalten – dann ist das Diplomatiegebäude hilfreich. Alternativ lege ich mein Augenmerk auf die Wirtschaft, um Rohstoffe schneller zu sammeln; oder konzentriere mich auf Verbesserungen bei Kavallerie, Infanterie, Artillerie und so weiter. Letztendlich werde ich eine gewaltige Heimat-

Weltverbesserer: die Rocket-Grafikengine

Mit vielen technischen Tricks lässt Ensemble Studios' „Rocket" getaufte Engine die Spielwelt glaubhaft und natürlich wirken. Hier einige Beispiele für die Liebe zum grafischen Detail.



WASSERSPIELE Von den schönen Reflexionen auf diesem See scheint sogar die niedlich animierte Schwanenfamilie beeindruckt zu sein. Flüsse haben zudem richtige Strömungen, die Objekte mit sich reißen können. Bei im Flussbett liegenden Felsen spritzt die Gischt.



RAUCHZEICHEN Das Partikelsystem macht's möglich, dass der aufsteigende Qualm je nach Windrichtung realistisch verweht wird. Egal ob Kanonenmündung, Lagerfeuer oder Schornstein – diese Spielwelt hat keine Nichtraucherzone.



WINTERPROFIL Bump Mapping ist dafür verantwortlich, dass die Konturen des schneebedeckten Terrains besonders plastisch wirken. Die Programmierer spielen sogar mit der Idee, bei eisigen Spielfeldkarten dynamische Schneefall-Anhäufung einzubauen.



SEEKRAFT Eine Flotte schippert durch nebelige Gewässer, dabei lässt der Wellengang die einzelnen Schiffe realistisch auf dem Ozean schaukeln.

stadt mit allen Bauten haben, aber am Anfang muss ich mich auf bestimmte Gebiete spezialisieren."

Bei den spielbaren Nationen ist man nicht auf die Länder beschränkt, welche in Wirklichkeit eine tragende Rolle bei der Kolonisierung Amerikas spielten. Ensemble Studios lässt neben England, Frankreich, Spanien, Portugal und Holland auch Deutschland, Russland und das Osmanische Reich auf die neue Welt los.

Taktische Schlachtordnung

Echtzeit-Strategiespiele drehen sich unweigerlich um gewaltige Kämpfe, 300 Einheiten gleichzeitig soll die Engine darstellen können. Dabei sorgen die neuen Schlachtenformationen für eine willkommene Extraportion Taktik. Ein Verband Musketenschützen kann zum Beispiel in den Salven-Modus gehen: Die vordere Reihe kniet nieder, alle Einheiten feuern gleichzeitig. Der Vorteil: fünffacher Schaden. Der Nachteil: Dabei kann nur in eine Richtung geschossen werden. Alternativen sind „Attacke" (die Soldaten stürmen auf den Feind zu) und „Deckung" (Ihre Mannen halten Artilleriebeschuss besser stand). Entsprechend wichtig ist jetzt die Ausrichtung der Truppen, die bei

INTERVIEW MIT BRUCE SHELLEY

„Wir versuchen, das bestaussehendste PC-Spiel zu machen"



BRUCE SHELLEY Chefdesigner bei Ensemble Studios

Bruce Shelley designte noch Brettspiele, als ihn ein C64-Programm namens **Pirates!** dazu bewog, sich für einen Job bei Microprose an der Seite von Sid Meier zu bewerben. Diese Zusammenarbeit resultierte in PC-Klassikern wie **Railroad Tycoon** und **Civilization**. In den Neunzigern schloss sich Shelley dann Ensemble Studios an, wo er seit dem ersten **Age of Empires** als leitender Spieldesigner die Serie mitprägt.

PC Games: Bruce, du bist ja noch ein Spielemacher der alten Schule. Erschreckt es dich manchmal, welchen Stellenwert die Grafik bei Strategietiteln inzwischen hat?

Shelley: „Das kann man wohl sagen, dass ich schon lange dabei bin. Das erste PC-Spiel, an dem ich arbeitete, hatte gerade mal CGA-Grafik mit vier Farben – und so was wie Windows gab's noch nicht. Aber die Zeiten haben sich geändert. Früher musste das Gameplay toll sein, weil die Grafik nicht besser sein konnte. Aber heutzutage können wir beides haben."

PC Games: Gibt es da nicht die Besorgnis, dass der Fokus zu sehr bei der Grafik liegt und das Gameplay zweitrangig wird?

Shelley: „Natürlich gibt es die, aber bei uns ist Folgendes passiert: Wir hatten intern ein anderes neues Projekt abgebrochen, bei dem absolute High-End-Grafik ein wichtiger Faktor war. Als es eingestellt wurde, waren die für die Grafik zuständigen Top-Leute verfügbar. Da sagten wir uns: ‚Wie wäre es, wenn wir sie an **Age of Empires 3** setzen?'. Wir dachten uns, dass es einen Versuch wert ist, es zum bestaussehendsten PC-Spiel zu machen. Das hat aber überhaupt nichts vom spielerischen Aspekt weggenommen, denn der Rest des Teams war schon da; wir haben lediglich weiteres Grafik-Personal dazugetan."

PC Games: Droht nach so vielen historischen Echtzeit-Strategiespielen eine Ideenflaute?

Shelley: „Wir fragen die Spieler, worauf sie Wert legen, und entnehmen auch den Fan-Sites viele Informationen. Aber wir sind natürlich auch selber Spieler, die ihre eigenen Vorstellungen haben, was man besser machen könnte. Es gibt keinen Mangel an neuen Ideen – das Problem ist eher, sie alle umzusetzen und auszubalancieren. Einige Ideen, die wir während der Entwicklung von **Age of Empires 3** ausbrüteten, sind inzwischen nicht mehr dabei. Das gehört zu unserem Arbeitsprozess, den wir „Designen durch Spielen" nennen. Wir probieren etwas aus, und wenn

Friedenspfeife: Bündnisse mit Indianern schmieden

Der mit den Eingeborenen kungelt, verschafft sich strategische Vorteile und kann seine Streitkräfte sogar mit Indianer-Einheiten anreichern.

Spielerisch interessante Geschichtsverklärung betreibt **Age of Empires 3** beim Umgang mit den amerikanischen Ureinwohnern. „Du wirst dich auf jeden Fall mit den Indianern verbünden wollen", betont Bruce Shelley die Motivation zur Völkerverständigung. Durch die Errichtung von Handelsposten im Einzugsgebiet von Eingeborenensiedlungen stärken Sie die eigene Wirtschaft und können zudem den jeweiligen Stamm als Verbündeten gewinnen. Dadurch erlangt man Kontrolle über Indianer-Kampfeinheiten, zum Beispiel die berittenen Comanche-Bogenschützen. Diese Verstärkung belastet das Bevölkerungslimit Ihrer Nation nicht. Auch Forschungsfortschritte lassen sich aus einer solchen Allianz gewinnen, zum Beispiel robustere Pferde für alle Ihre Kavallerie-Einheiten. Acht bis zwölf verschiedene Ureinwohner-Stämme sollen im fertigen Spiel enthalten sein.



INDIANER-EHRENWORT Sichern Sie sich diesen Stamm als Bündnispartner, bevor Ihnen ein Gegenspieler zuvorkommt.

Marschierbefehlen durch Drehen des Mausrädchens bestimmt wird. Shelley zeigte uns, wie durch Einsatz von Flankenmanövern und Kampfformationen Kavallerie- und Infanterie-Verbände eine Kanonenstellung knacken: Kein Vergleich mit dem leicht chaotischen Schlachtengetümmel früherer Serienteile.

Familiäre Kampagne

Ressourcen-Grundpfeiler sind Nahrung, Holz und Gold. Minen halten nicht lange vor, der Bau von Plantagen bessert die Haushaltskasse auf. Entlang von Pfaden (die sich später in Eisenbahnschienen verwandeln) errichten Sie außerdem Handelsposten, die automatisch Geschäfte mit nahen Indianerstämmen abwickeln. Neben der üblichen militärischen Dominanz soll es auch alternative Gewinnszenarien für Einzelpartien geben, zum Beispiel Sieg durch den Bau von vier Handelsposten. Ähnlich wie bei **Age of Mythology** gibt es nur eine, dafür lange und storyorientierte Einzelspieler-Kampagne. In 24 Missionen folgen Sie den Erlebnissen einer Siedlerfamilie im Laufe von drei Generationen. Das Ende der Geschichtsschreibung ist bei **Age of Empires 3** unmittelbar vor Ausbruch des amerikanischen Bürgerkriegs. (hl)

HEINRICH LENHARDT



*2005 wird zum Superwahljahr für Strategiespiel-Käufer – und **Age of Empires 3** steigt bei meinem Politbarometer stetig nach oben. Alle Welt schwärmt (berechtigterweise) von der neuen Grafik, inhaltlich hat sich auch einiges getan. Klar gibt es eine gewisse wohlige **Age**-Vertrautheit, aber vom Rollenspiel-Element der Heimatstädte bis zu den taktischen Kampfoptionen stecken viele frische Features im Detail.*

Entwickler: Ensemble Studios
Anbieter: Microsoft
Termin: 4. Quartal 2005

wir es nicht mögen, werfen wir es wieder aus dem Spiel."

PC Games: Ein neues Feature sind – wieder mal – die Formationen. Was ist da der große Unterschied gegenüber euren früheren Spielen?

Shelley: „Bei **Age of Empires 2** dienten Formationen der Gruppierung von Einheiten. Doch inzwischen haben wir eine neue Grafik-Engine, Physik-Simulation und mehr Möglichkeiten bei der Programmierung. Formationen sind jetzt während des Kampfes von Bedeutung; wie du deine Truppen aufmarschieren lässt, macht einen großen Unterschied. Deine Infanterie mag mit der einen Kampfformation massakriert werden, aber mit der anderen Taktik siegreich sein. Früher konntest du deine Armeen blind in die Schlacht werfen, dann etwas anderes machen und später nachsehen, wie es ausgegangen ist. Jetzt macht es einen großen Unterschied, ob du deine Truppen im Kampf gut managst."

PC Games: Kannst du uns ein paar Beispiele nennen, wie sich die Wahl der Nation auf den Spielablauf auswirkt?

Shelley: „Wir versuchen die acht Zivilisationen möglichst stark zu differenzieren. Wir haben aus der Vergangenheit gelernt, dass die Spieler darauf großen Wert legen. Jede Nation hat deshalb exklusive Einheiten, Stärken und Schwächen; zum Beispiel erlangen die Holländer Vorteile beim Handel. Die Russen erhalten viele billige Einheiten – sie sterben schneller, aber es gibt eine Menge von ihnen. Andere Zivilisationen setzen eher auf Qualität als Quantität. So ist die französische Kavallerie eine großartige Einheit, aber sehr teuer. Einige Zivilisationen sind zudem einfacher zu spielen als andere. Spanien ist gut für den Einstieg, da sich diese Fraktion eher wie eine traditionelle **Age**-Nation anfühlt."

PC Games: Wie geht es bei Ensemble Studios langfristig weiter? Schnurstracks zu **Age of Empires 4** oder plant ihr etwas ganz anderes?

Shelley: „Wir denken gerade über einige ziemlich verrückte Sachen nach. Es gibt bei uns ein paar Prototypen-Teams, die mit neuen Arten von Spielideen experimentieren. Da machen einige unserer besten Leute mit. Ian Fisher zum Beispiel war der Chefdesigner bei **Age of Empires 2** und **Age of Mythology**; der leitet gerade ein Team, das an etwas völlig anderem sitzt. Ob aus diesen Ideen eines Tages auch fertige Spiele werden, bleibt noch abzuwarten. So in ein, zwei Jahren können wir dir hoffentlich etwas völlig Neues zeigen." (hl)

> „Wir denken über einige ziemlich verrückte Sachen nach."

Rise of Legends

Das nette Strategie-Mauerblümchen griff tief in den Make-up-Topf: Der Nachfolger von Rise of Nations wird ein flotter Fantasy-Feger mit effektgesättigter 3D-Kulisse.

Rise of Nations war ein vergnügliches historisches Echtzeit-Strategiespiel mit straffem Tempo, schlauer Bedienung und interessanten Ideen. Eines war es mit Sicherheit aber nicht: sexy. Der krümelige Grafikstil erinnerte eher an die Frühphase von **Age of Empires**, doch mit der Biedermanntechnik ist jetzt Schluss. „Wir haben beschlossen, dass

„Wir machen ein ernsthaftes Fantasy-Spiel."

Brian Reynolds designte einst im Schatten von Sid Meier renommierte Rundenstrategiespiele (Civilization 2, Alpha Centauri). Dann gründete er seine eigene Firma mit dem unbescheidenen Namen Big Huge Games, deren erstes Projekt Rise of Nations 2003 von Microsoft veröffentlicht wurde.

PC Games: Bist du der historischen Szenarien überdrüssig geworden und lässt deshalb lieber die ‚Fantasy' spielen?

Reynolds: „Ich liebe Geschichte, in dem Fach habe ich sogar meinen Uniabschluss gemacht. Aber ich wollte einfach mal ein Fantasy-Spiel machen, das anders ist. Bei ‚Fantasy' denken die Leute an Orks und Elfen, Zwerge und Kobolde. Nun, diese Art von Fantasy ist schon zur Genüge abgehandelt worden. Was wir spannend finden, ist ein Szenario, in dem die Welt der Technologie auf die Magie der Fantasy prallt."

PC Games: Machst du dir keine Sorgen, dass diese Spielwelt den alten Fans zu unseriös vorkommen könnte?

Reynolds: „Wir versuchen nach besten Kräften, ein ernsthaftes Fantasy-Spiel zu machen. Für die **Rise of Nations**-Kenner wird es spannend sein, zu beobachten, wie wir das Gameplay weiterentwickelt und in ein cool anzusehendes Fantasy-Universum integriert haben. Ich


BRIAN REYNOLDS, Spieldesigner und Geschäftsführer bei Big Huge Games

kann allen alten Fans versprechen, dass wir zu einem späteren Zeitpunkt auch mal wieder ein historisches Spiel machen werden. Aber ich denke, dass **Rise of Legends** ebenfalls hochinteressant für euch sein wird."

PC Games: Was sind die wichtigsten spielerischen Gemeinsamkeiten und Unterschiede?

Reynolds: „Einige der Kern-Features, die wir in Rise of Legends verbessern, sind eroberbare Städte, verschiebbare Grenzlinien und die Kampagnenstruktur mit der strategischen Karte. Neu sind zum Beispiel Dominanzen: Wenn man in einem Forschungsgebiet den anderen Spielern eine Stufe voraus ist, erhält man eine neue Fähigkeit oder Vergünstigung, die man so lange exklusiv hat, bis die anderen einen einholen. Oder das neue Stadtkonzept, wo man vier Arten von Distrikten anbaut und durch seine Wahl Spezialisierungen bei den Städten anstrebt."

PC Games: Unvermeidliche Schlussfrage: Wer würde in einem Zweikampf gewinnen: eure Engine oder die Grafik von **Age of Empires 3**?

Reynolds: „Klar versuchen wir, es den anderen zu zeigen (lacht). Aber letztendlich werden die Spieler beurteilen müssen, wer der Bessere ist. Wir blicken jedenfalls immer nach vorne und arbeiten daran, die Nummer 1 im Echtzeit-Strategie-Genre zu werden."



SCHUTT UND ASCHE Die Städte sind imposante, komplexe, hübsch animierte Gebilde ... aber am meisten Spaß macht es, sie stückweise zu zerstören.

PANZERKNACKER Mit zahlreichen Kämpfern, magischen Helfern und Heldeneinsatz wehren die Alim einen Invasionsversuch der Vinci ab.

GRAFISCHER BUMS Beeindruckende Größenverhältnisse: Wenn schon Artillerie, dann aber richtig ...

LÜCKENLOSE STRATEGIE Durch Zerstörung der Brücke hätten die Verteidiger diesen Aufmarsch behindern können.

unsere Grafik jetzt genauso aufregend sein soll wie der Spielablauf", meint Brian Reynolds, der Chef des Entwicklungsstudios Big Huge Games, anlässlich der Enthüllung des neuen Fantasy-Strategiespiels **Rise of Legends**.

Grafiktechnik aufgedreht

Die ganze Welt wirkt in der Tat farbenfroh und auf Hochglanz poliert, technische Features wie High-Dynamic-Range-Lichtbandbreite und alle möglichen Arten von Mapping nutzen zeitgenössische Grafikkarten weidlich aus. Gebäude haben ein simuliertes Rohbaugerüst, damit bei einem Angriff Einzelteile unter Berücksichtigung der Schussrichtung dramatisch wegsplittern. Möglich macht's die NovodeX-Physikengine, welche den Einheiten zudem den begehrten Ragdoll-Effekt verpasst. Es gibt auch zerstörbare Terrainelemente wie Brücken.

Heldenhafter Konflikt

In der neuen Spielwelt geht es um den Krieg zwischen Technologieanbetern und Magieanhängern, der von vier Nationen ausgetragen wird. Jede Seite hat exklusive Einheiten, Forschungsgebiete und ihre eigenen drei Helden. Repräsentanten der magischen Fraktion sind die Alim, ein Wüstenvolk wie aus den Märchen aus Tausendundeiner Nacht, auf dessen Seite Dschinns, Drachen oder Riesenskorpione antreten. Mit solchem Hokuspokus haben die Vinci nichts im Sinn, die dafür die Baupläne von Namensvetter Leonardo eifrig studiert haben und Roboter, Panzer oder Helikopter vorziehen.

Spektakuläre Städte

Nur der Allzweck-Rohstoff Timonium muss von Arbeitern abgebaut werden, die zweite Ressource „Reichtum" wird durch den Bau von Handelskarawanen verdient. Beim Städtebau gibt es neben den üblichen Produktionsgebäuden so genannte Distrikte in den Kategorien Militär, Handwerk, Handel und Palast. Deren Bau sorgt für Verbesserungen wie höhere Bevölkerungs- und Ressourcen-Obergrenzen oder gesteigerte Handelskarawanen-Einnahmen. Sie müssen an den Stadtkern oder vorhandene Distrikte angebaut werden, wodurch sich in Verbindung mit den realistischeren Maßstäben ein homogenes, imposantes Stadtbild ergibt.

Die einzige Einzelspieler-Kampagne beginnt mit einem Kampf zwischen zwei Stämmen der Vinci-Fraktion, im weiteren Verlauf steuern Sie aber auch die anderen drei Völker. Ähnlich wie beim Vorgänger fällen Sie strategische Truppenverschiebungsentscheidungen zwischen den einzelnen Missionen. Für den Multiplayer-Bereich sind Erweiterungen und Verbesserungen gegenüber **Rise of Nations** geplant, aber Details wurden noch nicht verlautbart.

HEINRICH LENHARDT



*Schluss mit dröge! Holt die Partyhütchen raus für die Strategieüberraschung der Saison: **Rise zwo** hat endlich die lärmende, explodierende, fauchende, funkelnde Glamour-Technik, die der zackige Spielablauf verdient hat. Die Balance zwischen Imperiums-Ausbau und militärischen Abenteuern wirkt stimmig und die vier fantastischen Fraktionen versprechen eine Masse an coolen Einheiten.*

Entwickler: Big Huge Games
Anbieter: Microsoft
Termin: 1. Quartal 2006



Company of Heroes

Physik-Effekte statt plattem 2D-Land, Charaktere statt Klonsoldaten: Nach Homeworld und Dawn of War widmet sich Relic dem Zweiten Weltkrieg.

Bevor Sie jetzt denken „Nicht schon wieder ein Spiel über den Zweiten Weltkrieg!" und womöglich weiterblättern – lesen Sie den Artikel zu Ende! Denn was sich die Strategieexperten von Relic Entertainment mit **Company of Heroes** vorgenommen haben, sieht nicht nur verdammt schick aus, sondern könnte obendrein das Genre revolutionieren. Die Story beginnt am 6. Juni 1944. Wer im Geschichtsunterricht aufgepasst oder beispielsweise **Brothers in Arms** oder **Medal of Honor (dt.)** gespielt hat, weiß sofort, dass es sich bei diesem Datum um den berühmten D-Day, also die Landung der Alliierten in der Normandie, handelt. Kaum ist Omaha Beach gesichert, rollen die Panzer der Able Company an Land. Als Kommandant dieses Regiments besteht Ihre Aufgabe darin, das französische Hinterland aus den Händen der Nazis zu befreien und sich Richtung Deutschland durchzuschlagen. Dass das alles andere als einfach ist, braucht sicher nicht extra erwähnt werden.

„Auch wenn bei **Company of Heroes** die Action im Vordergrund steht, braucht man nicht auf klassische Strategieelemente wie Ressourcensammeln, Bauen und Forschen zu verzichten. Allerdings wird niemand über das Schlachtfeld rennen, Bäume fällen und daraus Panzer fertigen", verrät Relic-Spieldesigner Erin Daly im Interview mit PC Games. Demnach dürfte sich **Company of Heroes** ähnlich flott spielen wie **Warhammer 40.000**, da sogar dasselbe Ressourcensystem zum Einsatz kommt: Erobern Sie strategisch wichtige Stellungen, etwa eine Bunkeranlage, so werden Ihrem Konto Punkte gutgeschrieben, die Sie in neue Truppenteile investieren. Das können Sanitäter, Scharfschützen oder weitere Kettenfahrzeuge sein. Es lohnt sich also, versteckte Bonusmissionen zu erfüllen.

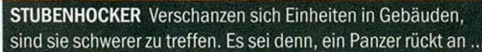
Leistungsfähige KI

Völlig neue Wege beschreitet **Company of Heroes** bei der künstlichen Intelligenz. Während Ihnen die Gefolgsleute bei der Konkurrenz blind ins Verderben folgen, checken die Männer der Able Company erst, ob die Luft rein ist. Sind Feinde in der Nähe, gibt ein Soldat Feuerschutz, während der Rest von Deckung zu Deckung in Richtung Ihres gesetzten Zielpunkts spurtet. Dort angekommen, bleiben die Amis nicht einfach dumm stehen, sondern schauen sich nach einem sicheren Plätzchen um. Ferner sollen Panzer und Infanterie miteinander harmonieren. Während die Stahlkolosse unaufhaltsam in Richtung Feind walzen, folgen die Fußsoldaten im Schutz der Ungetüme. Dabei ist den GIs die Anspannung förmlich anzusehen. Rund 2.500 Animationen sorgen dafür, dass sich Mimik und



CLEVER Soldaten gehen selbstständig in Deckung. In dieser Situation suchen die GIs sogar hinter Grabsteinen Schutz.





STUBENHOCKER Verschanzen sich Einheiten in Gebäuden, sind sie schwerer zu treffen. Es sei denn, ein Panzer rückt an ...



STAHLKOLOSS Neben der Artillerie zählen die Sherman-Kampfpanzer zu den mächtigsten Einheiten im Spiel.

Haltung der jeweiligen Situation anpassen. Damit Sie nicht das Gefühl haben, eine Klonarmee zu kommandieren, sind Ihre Untergebenen außerdem von individueller Statur: Der eine ist athletisch gebaut, der andere schleppt das eine oder andere Fettpölsterchen mit sich herum. Solche Details bekommen Sie natürlich nur dann richtig mit, wenn Sie ganz nah ins Spielgeschehen hineinzoomen. In diesem Fall bietet **Company of Heroes** mehr als so mancher Ego-Shooter. Grashalme wiegen sich im Wind, Helme kullern durch die Gegend, Kugeln zischen durch die Luft und, und, und. Wie beeindruckend **Company of Heroes** tatsächlich aussieht, beweisen die ersten Bilder. Alle Screenshots auf dieser Doppelseite stammen direkt aus dem Spiel und wurden nicht nachbearbeitet. „Wenn **Company of Heroes** nächstes Jahr im Laden steht, wird es übrigens noch einen Tick besser aussehen. Dann verwendet die bewährte Essence-Engine nämlich das Pixel-Shader-Model 3.0", merkt Chef-Grafiker Ian Thomson an. „Am besten wird **Company of Heroes** natürlich auf einer High-End-Maschine aussehen. Aber auch auf älterer Hardware werden die Schlachten immer noch einiges hermachen."

Zerstörbare Spielwelt

Was haben **Söldner** und **Company of Heroes** außer einem Kriegsszenario gemein? Das zerstörbare Terrain. Granaten reißen mächtige Krater in den Boden, Fenster zerbersten im Kugelhagel, Bäume knicken um wie Streichhölzer, ganze Häuserblöcke stürzen infolge eines Artilleriebeschusses in sich zusammen – physikalisch korrekt, versteht sich. Verantwortlich dafür: die Havoc-Engine. Dadurch bietet **Company of Heroes** ganz andere taktische Möglichkeiten als beispielsweise **Codename: Panzers**. Im Handumdrehen können Sie Ihren Truppen Deckung verschaffen, indem Sie einfach mit den Panzern die Landschaft umdekorieren und Krater in den Boden sprengen. Auch Hindernisse lassen sich auf diese Weise spielend leicht aus dem Weg räumen. Sie würden gerne dem Gegner in die Flanke fallen, ein Schuppen versperrt Ihnen aber den Weg? Ein Raketenwerfer löst das Problem. „Noch leichter geht es, wenn man einen Panzer hat.", verrät Produzent John Johnson: „Die mächtigen Shermans können Wände und Mauern einfach durchbrechen." Über die Story schweigt sich Relic derzeit noch aus. Johnson wollte nur so viel preisgeben: „**Company of Heroes** wird das beste filmreife Spielerlebnis bieten, das es jemals im Genre gab."

BENJAMIN BEZOLD



*Auch wenn mir ein frischeres Szenario besser gefallen hätte, freue ich mich riesig auf **Company of Heroes**. Durch das zerstörbare Terrain läuft keine Schlacht wie die andere ab und ich kann immer wieder neue Taktiken ausprobieren. So ein Feature hatte ich mir schon längst für ein Strategiespiel gewünscht.*

Entwickler: Relic Entertainment
Anbieter: THQ
Termin: 2006


RELEASE: 02. JUNI 2005
STRATEGIEHAMMER
Mit Earth 2160 zieht ein Orkan am Strategie-Himmel auf, der uns umgeblasen hat.
- PC Action 09/04 -
BOMBASTISCHE OPTIK
Die brandneue Earth-4 Engine ist wegweisend für das Genre
- PC Games 02/05 -
STRATEGIE-KNALLER EARTH 2160
Heute ist schon morgen
- ComputerBild Spiele 10/04 -
It looks gorgeous and very deep and swallow the RTS junkie alive
- IGN 03/05 -
Its look and feel are light years ahead of the rest of the real-time strategy genre
- Gamespot 03/05 -
Ingame Footage
Sceenshots auf ATI X800 XL
Reality pump
PC DVD
ATI
WWW.EARTH2160.COM
Graphics made with Maya
Alias
ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG
DEEP SILVER



Die besten

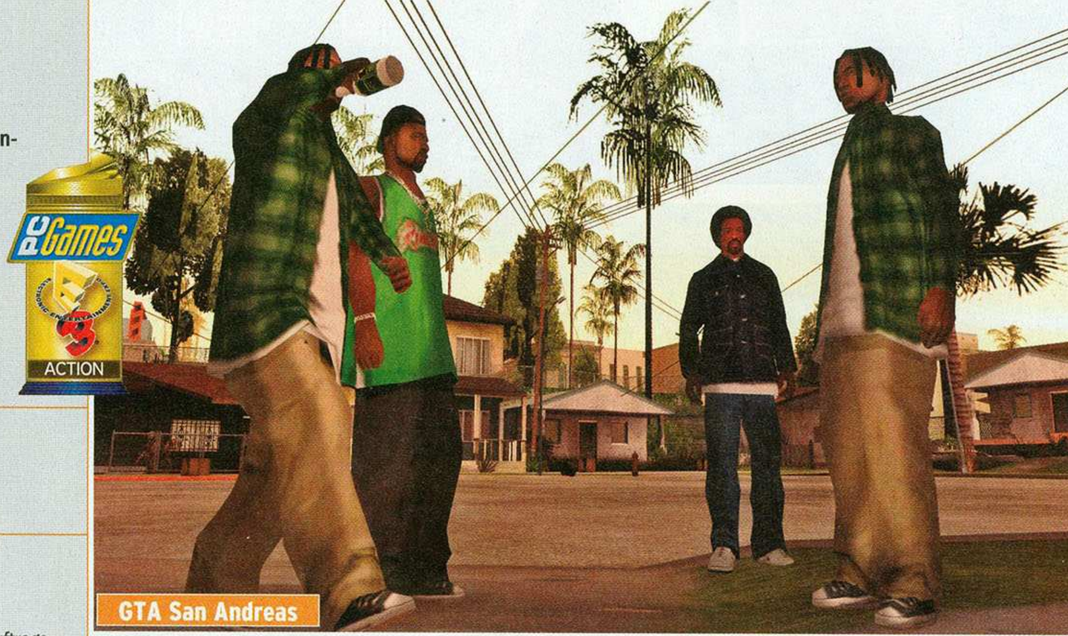
Action-Adventures

Zur aufregendsten Neuankündigung gehört der Remedy-Titel Alan Wake. Am meisten ersehnt hingegen: Grand Theft Auto San Andreas.

1. GTA San Andreas
(Rockstar/10. Juni 2005)

Fast uneingeschränkte Handlungsfreiheit, knackige Missionen, 85 Originalsongs, Fahrspaß und Action satt: Die PC-Version von **GTA San Andreas** ist fast fertig.

PC Games E3 ACTION



GTA San Andreas

2. Alan Wake
(Remedy/2006)

Eine Vorschau zu **Alan Wake** finden Sie auf Seite 54.

3. Hitman: Bloodmoney
(IO Interactive/3. Quartal 2005)

Die überarbeitete Glacier-Engine hüllt den morbiden Auftragskiller in zeitgemäße Optik. Dazu kommen spielerische Verbesserungen: Für erledigte Missionen gibt es ab sofort Geld, das Sie in Waffen-Upgrades oder Spezialausrüstung investieren.

4. Prince of Persia 3
(Ubisoft/November 2005)

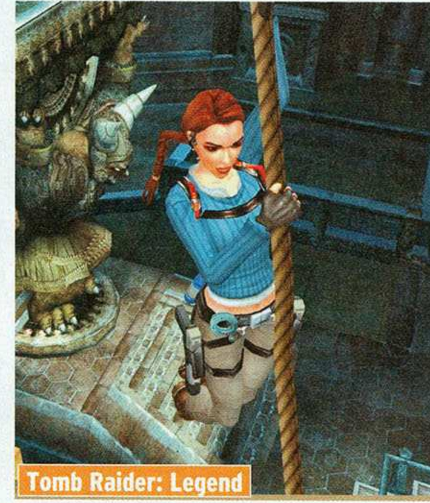
„Er ist böse, rachsüchtig und mag sein eigenes Schicksal nicht", verrät Produzent Yannis Mallat über den Gemütszustand des arabischen Prinzen im dritten Teil der Serie.



Prince of Persia 3

5. Tomb Raider: Legend
(Crystal Dynamic/4. Quartal 2005)

Mit Toby Gard kehrte der Erfinder von Lara Croft auf den Designersessel zurück. Auch spielerisch gilt das Motto: „Zurück zu den Wurzeln". Dementsprechend erwarten Sie verstärkt Rätsel und atemberaubende Akrobatik in modrigen Grabanlagen.



Tomb Raider: Legend

6. Call of Juarez (Techland/Q1 2006)
In der Haut des Revolverhelden Billy ballern Sie sich durch den Wilden Westen. Die Grafik-Engine unterstützt Shader Model 3.0 und die Spielphysik simuliert sogar Windverhältnisse.

7. Condemned (Monolith/Q4 2005)
Neben **FEAR** der zweite Grusel-Shooter von Monolith: In **Condemned** kämpfen Sie mit knapper Munition gegen Kreaturen.

8. Crime Life: Gang Wars (Konami/Q2 2005)
Jede Menge Prügel teilen Sie in diesem Gangsterspiel aus. Ihr Ziel: Steigen Sie vom Nobody zum König der Straße auf.

9. Knights of the Temple 2 (Cauldron/Q4 2005)
Erneut zückt Tempelritter Paul de Raque sein Schwert gegen Horden von Fieslingen. Diesmal darf er frei wählen, welche Aufträge er erledigt.

10. Panzer Elite Action (Zootfly/Q4 2005)
Hat wenig mit der Simulation gleichen Namens zu tun: Als Panzerkommandant legen Sie detailreiche 3D-Schlachtfelder in Schutt und Asche. Vielversprechender Mehrspieler-Modus!

Call of Juarez



Actionspiele


King Kong


Stargate

Der Pate

Film-Action

Mit Der Pate und Scarface sind gleich zwei Spielumsetzungen bekannter Mafia-Filme in Entwicklung. Beide führen diese E3-Rangliste an.

1. Der Pate
(Electronic Arts/Dezember 2005)



Ja, es hat Vorteile, nicht auf echte Schauspieler angewiesen zu sein. Obwohl Marlon Brando im letzten Sommer das Zeitliche gesegnet hat, dürfen Sie seine digitalisierte Hülle noch mal als Gangsterboss Don Corleone bewundern und sich in seiner Familie als Mafioso hochdienen. Das Spielkonzept soll eine Mischung aus **Mafia** und **GTA Vice City** darstellen.

2. Scarface
(Radical Entertainment/4. Quartal 2005)

Scarface heißt auf Deutsch Narbengesicht. Außerdem ist es der Spitzname von Tony Montana. Was im Film Al Pacino versuchte, nehmen Sie im Spiel selbst in die Hand: die Unterwelt aufmischen und ein Drogenkartell aufbauen. Der Spielablauf lässt sich am ehesten mit ballern, fahren und fluchen beschreiben. Als Ansicht dient die Verfolgerperspektive.

3. King Kong
(Ubisoft/2005)

Ein Riesenaffe erobert Hollywood. Zumindest ist das sehr wahrscheinlich, denn der **Herr der Ringe**-Regisseur Peter Jackson verfilmt gerade erneut die alte Geschichte. Die ersten Bilder erinnern grafisch ans zauberhafte Action-Adventure **Beyond Good and Evil** – kein Wunder, denn dessen Designer Michel Ancel ist federführend beteiligt.

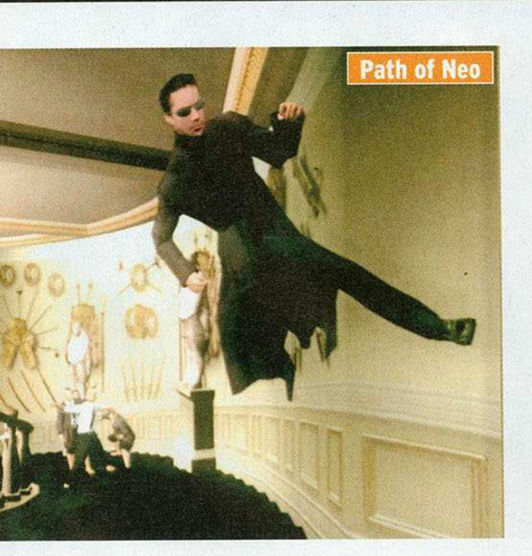
4. Stargate SG-1: The Alliance
(Perception/Oktober 2005)

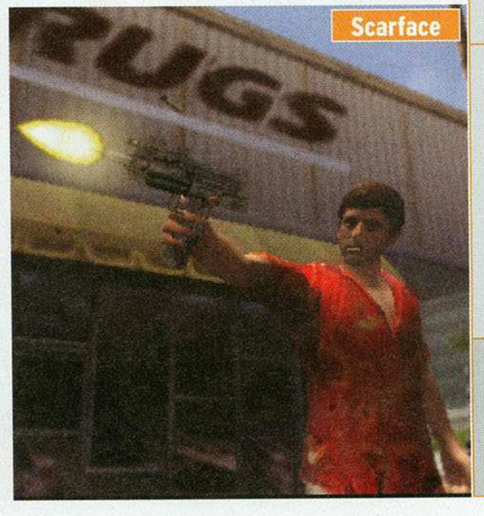
Im Fernsehen sind Jack O' Neill und sein **Stargate**-Team längst eine feste Größe. Am PC soll der Ego-Shooter **The Alliance** den Science-Fiction-Erfolg wiederholen. Die wichtigste Zutat: ein kooperativer Vierspieler-Modus. Gemeinsam lassen sich Rätsel eben leichter knacken und Goa'uld besser ins Jenseits befördern. Wenn Sie alleine spielen, kommandieren Sie Ihren computergesteuerten Einsatztrupp per Tastaturkommandos.

5. Path of Neo
(Shiny Entertainment/4. Quartal 2005)

Nach dem durchschnittlichen **Enter the Matrix** wagt sich Shiny erneut an das Thema. **Path of Neo** soll die spektakulärsten Szenen aus allen Teilen der Kinotrilogie unter einen Hut bringen. Sie steuern diesmal nur Neo; Ghost und Niobe hocken auf der Ersatzbank. Interessanterweise plant Entwicklungschef Dave Perry ein neues Ende der **Matrix**-Saga. Die Zustimmung der Wachowski-Brüder hat er bereits eingeholt.

6. Harry Potter und der Feuerkelch (EA/Nov. 2005)
Zeitgleich mit dem Kinofilm wollen Harry, Ron und Hermine den PC erobern – vielleicht sogar diesmal mit Rätseln für Erwachsene. Ähnlich wie Buch und Film, etwas düsterer als bisher!


Path of Neo



Scarface



Die besten

Horror & Sci-Fi

Vergangenes Jahr sorgte im Ego-Shooter-Genre vor allem Half-Life 2 für Aufsehen, diesmal steht der wiederbelebte Ego-Shooter Prey im Mittelpunkt.



1. Prey
(Human Head/2006)

Eine Vorschau zu **Prey** finden Sie auf Seite 46.

2. Quake 4
(Raven Software/4. Quartal 2005)

Eine Vorschau zu **Quake 4** finden Sie auf Seite 58.

3. FEAR
(Monolith Studios/Herbst 2005)

Der neue Ego-Shooter der **NOLF**-Macher richtet sich vor allem an Gruselfreunde: Als Mitglied einer Spezialeinheit sind Sie Killern auf der Spur, die über unheimliche Kräfte verfügen.

4. Half-Life 2: Aftermath
(Valve/3. Quartal 2005)

Das Ende von **Half-Life 2** ließ Raum für Spekulationen, jetzt ist klar: **Aftermath** spinnt die Story weiter und Sie schlüpfen erneut in die Rolle von Gordon Freeman.

5. Unreal Tournament 2007
(Epic Games/2. Quartal 2006)

Eine Vorschau zu **UT 2007** finden Sie auf Seite 52.

6. STALKER (GSC/2006)
In **STALKER** agiert der Spieler als Artefaktjäger in der verseuchten Zone von Tschernobyl. Die Entwickler legen vor allem Wert auf eine freie Spielwelt. Das komplexe Konzept fordert seinen Tribut: Der Titel wurde aufs Jahr 2006 verschoben.

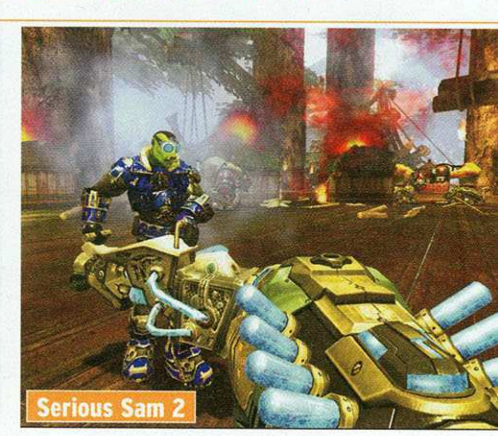
7. Star Wars: Battlefront 2 (Pandemic/Q4 2005)
Der zweite Teil des Mehrspieler-Shooters führt Weltraumkämpfe ein, bei denen sich Spieler unter anderem in TIE Fightern und X-Wings duellieren. Einige Levels sind **Episode 3** entliehen, zum Beispiel die Planeten Utapau und Mustafar.

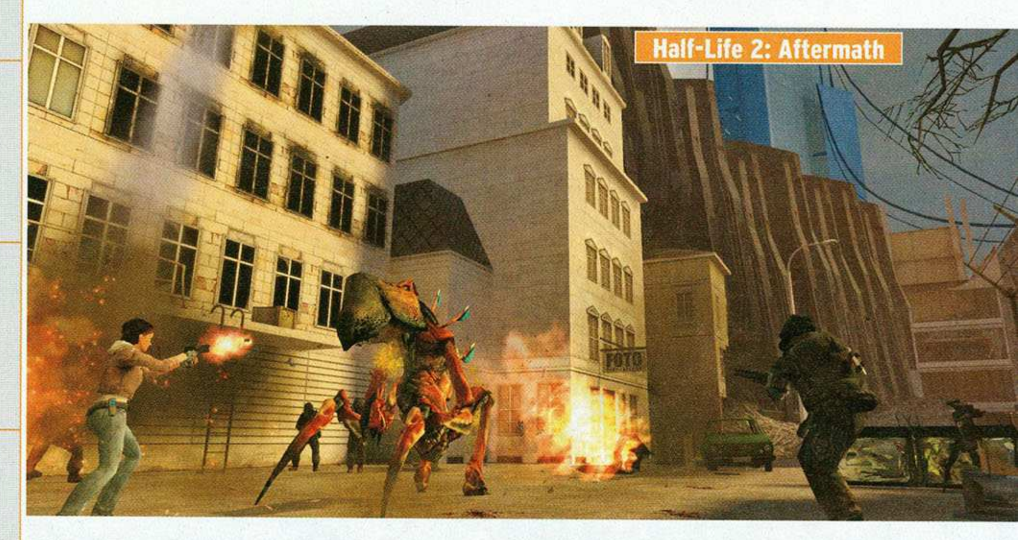
8. Serious Sam 2 (Croteam/Q3 2005)
Einmal mehr erwartet Sie eine knallbunte Ballerorgie mit reichlich kuriosen Gegnern, etwa fettleibige Clowns auf Einrädern. Optisch soll das Spiel hundertmal detailreicher als der Vorgänger ausfallen. Auch mit dabei: Fahrzeuge!

9. Huxley (Webzen/Sommer 2006)
Mehrere hundert Spieler bekämpfen sich in diesem Shooter online. Besonderheit: **Huxley** basiert auf der Unreal Engine 3.

10. Area 51 (Midway/Mai 2005)
Hier dreht sich alles um eine angebliche Außerirdischenbasis auf der Erde. Als Spieler decken Sie diese Verschwörung auf.


STALKER


Serious Sam 2



Half-Life 2: Aftermath

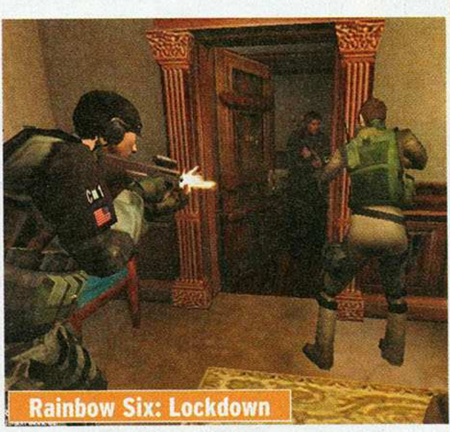

FEAR

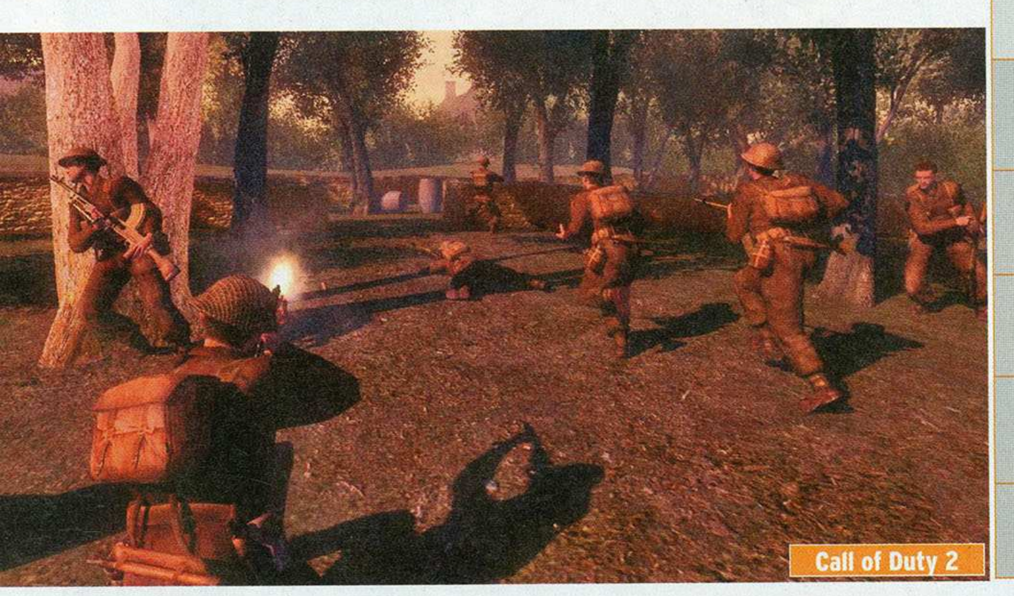


Actionspiele


Battlefield 2

Day of Defeat Source


Rainbow Six: Lockdown


Call of Duty 2

Militär-Shooter

Die Zeit des Zweiten Weltkriegs als Szenario ist auch unter Actionspiel-Designern populär. An zweiter Stelle: der taktische Kampf gegen Terroristen.

1. Battlefield 2
(Dice/23. Juni 2005)



Das dritte Spiel der **Battlefield**-Serie schickt Sie in den Nahen Osten: Mit modernsten militärischen Mitteln kämpfen Sie gegen Terroristen. Eine riesige Fanbasis fiebert diesem Mehrspieler-Shooter entgegen – Test im nächsten Heft!

2. Call of Duty 2
(Infinity Ward/Herbst 2005)

Mit einer komplett neuen Grafik-Engine und einem spannenderen Missionssystem werden die Geschehnisse aus den Jahren 1941 bis 1945 aufgerollt, diesmal – parallel zu **Panzers 2** – auch in Nordafrika.

3. Day of Defeat Source
(Valve/Sommer 2005)

Die bekannteste **Half-Life**-Modifikation neben **Counter-Strike** ist ebenfalls im Zweiten Weltkrieg angesiedelt und wird von Valve derzeit ins **Source**-Gewand gesteckt.

4. Rainbow Six: Lockdown
(Red Storm Entertainment/Frühjahr 2006)

Die Antiterroreinheit, das Team Rainbow, rückt wieder aus! In **Lockdown** entfällt die für die Serie typische Planungsphase, Strategien entwickeln Sie während des Gefechts.

5. Vietcong 2
(Pterodon/Winter 2005)

Das größte Trauma der US-amerikanischen Geschichte bekommt einen Nachfolger. **Vietcong 2** soll den Spielern eine komplett überarbeitete Grafik, eine neue Kampagne und frische Mehrspieler-Modi bieten. Ende des Jahres geht es zurück in die grüne Hölle.

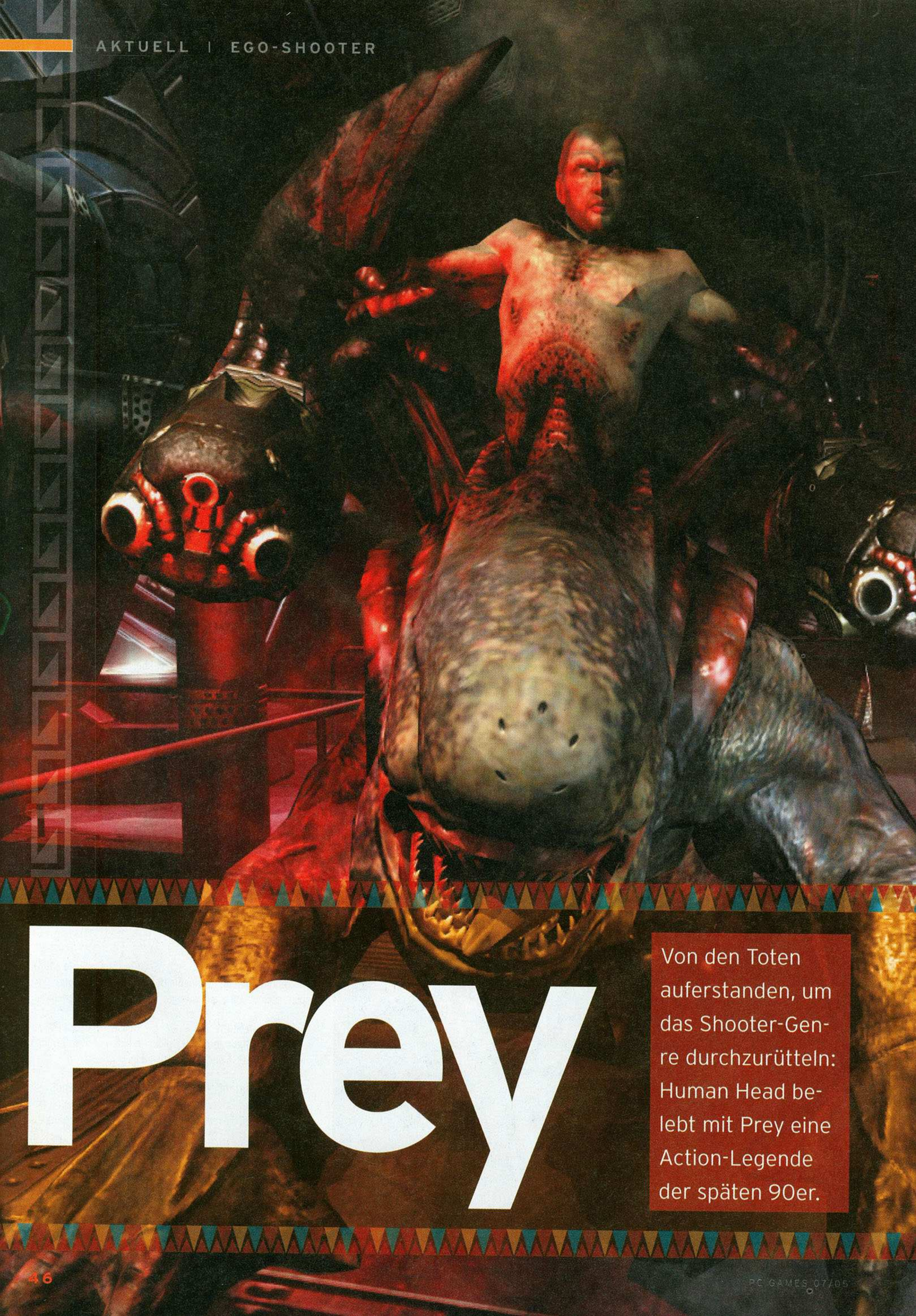
6. Ghost Recon 3 (Red Storm/Ende 2005)
Während der zweite Teil ausbleibt, soll mit **Ghost Recon 3** ein spielerisch und grafisch würdiger PC-Nachfolger erscheinen.

7. Enemy in Sight (Illusion/Herbst 2005)
In **Enemy in Sight** gerät der Spieler in einen fiktiven Konflikt zwischen den USA und Russland hinein.

8. The Regiment (Konami/Ende 2005)
Als Mitglied des Special Air Service kämpfen Sie gegen Terroristen in Levels, die realen Orten nachempfunden wurden.

9. Brothers in Arms – Add-on (Gearbox/Herbst 2005)
Das Erweiterungs-Pack zum Weltkriegs-Shooter **Brothers in Arms** versetzt die Soldaten in die europäischen Kriegswirren.

10. Commandos Strike Force (Pyro/Sommer 2005)
Commandos 1 bis **3** als 3D-Shooter: Die Macher der Taktik-Serie kreieren mit **Strike Force** ihren ersten Weltkriegs-Shooter.



Prey

Von den Toten auferstanden, um das Shooter-Genre durchzurütteln: Human Head belebt mit Prey eine Action-Legende der späten 90er.

Prey als Grusel-Shooter

ZUM FÜRCHTEN Es ist unwahrscheinlich, dass diese Jungs Taschenlampen verschluckt haben. Die Augen leuchten sicher nur, damit sich der Spieler angst-erfüllt an Maus und Tastatur festklammert. Sie fragen sich vermutlich: Was haben solche Gegner auf einem Raumschiff verloren? Spekulation: Es könnte sich um die Seelen entführter Erdenbewohner handeln.



An Decken und Wänden entlang

SCHRÄG! Diese Roboterspinne hat keinen Kleister an den Beinen, sondern macht sich die Schwerkraft auf dem Sphere-Raumschiff zunutze: Auf so genannten Wall-Walk-Routen bewegen sich Gegner und Hauptfigur Tommy über Oberflächen.

Blättern Sie mal im Computerspiele-Geschichtsbuch. Gehen Sie zurück ins Jahr 1997. Damals fieberte eine ganze Legion an Shooter-Fans der Veröffentlichung von Prey entgegen, das im Windschatten von id-Software-Titeln viel Aufsehen erregte. Auf die Frage, wann es denn so weit sei, antwortete Entwickler 3D Realms damals: „Irgendwann in 1998.“ Die Monate verstrichen, doch nichts geschah. Schließlich die Hiobsbotschaft: auf Eis gelegt. Gerüchte über eine Weiterentwicklung hielten sich zwar hartnäckig, doch je weiter die Zeit fortschritt, desto unwahrscheinlicher wurde eine Wiedergeburt.

Schließlich, zur E3 2005, flammte wieder Hoffnung auf. Begab man sich vor einigen Wochen auf www.prey.com, sah man sich zuerst mit einer gewöhnlichen Internetseite konfrontiert: eine Übersicht an Werbeanzeigen, wie sie im World Wide Web üblich ist. Doch nach einigen Sekunden ertönte ein Zischen, ein Feuerkreis erschien in der Mitte des Bildschirms, brannte und verschwand wieder, nicht ohne vorher ein mystisches Zeichen zu hinterlassen. Das Symbol kam Spielefans seltsam vertraut vor, es war ... genau! Der Talon-Falke aus Prey!

Wenig später folgte die offizielle Ankündigung: Das neue Prey kommt. Und PC Games hat die Fakten. (tw)

Level-Abkürzungen

PORTAL TOTAL Das, was da so hübsch schimmert, ist kein radioaktiv verstrahltes Osterei, sondern ein Portal. Sie meinen vielleicht, dass Portale nichts Besonderes sind, doch hören Sie sich das an: Man kann damit nicht nur ans andere Level-Ende sehen, sondern auch hindurchschießen. Zudem sind die Portale wortwörtlich kreuz und quer in den Levels aufgestellt. So ist es beispielsweise möglich, dass Sie nach dem Betreten eines Teleporters plötzlich an der Decke hängen.

Haupt- und Nebendarsteller

GESTATTEN, TOMMY Hauptdarsteller von **Prey** ist Tommy, ein Cherokee-Indianer, der mit seiner Herkunft ganz und gar nicht einverstanden ist. Rechts daneben sein Großvater bei einem Whiskey in seiner Raststätte in Oklahoma.



MENSCHLICHER KOPF Chris Rhinehart ist der Projektleiter von **Prey**. Er arbeitet zusammen mit Firmenboss Timothy Gerritsen bei den Human Head Studios.

INTERVIEW MIT TIMOTHY GERRITSEN UND CHRIS RHINEHART

„Prey behandelt sehr ungewöhnliche Themen"

PC Games: Tim, bitte erzähl uns von der Story, dem Hauptcharakter und der Spielwelt des neuen **Prey**.

Gerritsen: „Die Story dreht sich vor allem um den Hauptcharakter Tommy, der seine Herkunft und die damit verbundene Kultur verleugnet. Tommy ist ein ehemaliger Army-Ranger, der aus der Cherokee-Reservation in Oklahoma stammt. Sein ganzes Leben lang hat er gegen seine Herkunft rebelliert und er dachte, die Army wäre der Ausweg. Nach der Erfüllung seiner Pflicht kehrt er zu seiner Freundin Jenny in die Reservation zurück – in der Hoffnung, sie davon zu überzeugen, mit ihm woanders ein neues Leben anzufangen. Doch sie fühlt sich stark mit ihrem Stamm verbunden, ist stolz auf ihre Kultur und lehnt es ab, den Ort zu verlassen. Sie ist die einzige Person, die Tommy noch an seine Abstammung erinnert.
Die Situation verkompliziert sich dramatisch, als Aliens auftauchen. Die Beziehung zwischen Tommy und Jenny wird, gelinde gesagt, auf eine harte Probe gestellt."

PC Games: Cherokee-Indianer, Aliens und eine Liebesgeschichte – das ist eine höchst ungewöhnliche Kombination.

Gerritsen: „Gewöhnlich ist diese Zusammenstellung nicht, das steht fest. Wir wollten, dass der Hauptcharakter interessant ist, dass die Hintergrundgeschichte fesselt. Tommy spielt den Helden nicht freiwillig, er tut das, weil er keine Wahl hat. Und indem wir dieser Ausgangssituation weitere Themen hinzufügen – seine Herkunft, die er abstreitet, und die schwierige Beziehung zu Jenny –, ist die Story weitaus interessanter als die vom Normalo-Helden, der sich eine dicke Kanone schnappt und Aliens fachmännisch abschießt. Wir legen großen Wert auf die Hintergrundgeschichte, weil es uns wichtig ist, dass die Spieler mit den Charakteren mitfiebern."

PC Games: Lässt sich der Verlauf der Story beeinflussen?

Gerritsen: „Wir entschieden uns für eine lineare und dramatische Story, die von Anfang bis Ende interessant bleibt und die den Spieler ständig überrascht. Wir wollten keine nichtlineare Story mit Szenen, die nur wenige Spieler gesehen hätten. Jeder Level von **Prey** bietet Zwischensequenzen, die man nicht so schnell vergisst. Diese Art von Interaktivität setzt ein sehr gestrafftes Leveldesign voraus, von dem wir glauben, dass es unter einer nichtlinearen Story gelitten hätte."

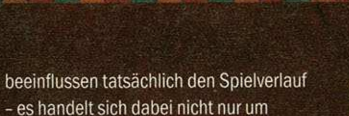
PC Games: Wenn es nach der offiziellen Pressemitteilung geht, dann wird **Prey** dem „First-Person-Shooter-Genre neues Leben einhauchen". Wie wollt ihr das anstellen?

Gerritsen: „Wir haben uns beim Design vor allem um neue Gameplay-Elemente bemüht. Wir wollten nicht den typischen Shooter programmieren, bei dem man von einem Raum in den nächsten rennt und alles abschießt, was sich bewegt. Die Features, die wir uns ausgedacht haben,

Fremde Welten



RUNDES DING Das Alien-Raumschiff ist vom Design her kein windschnittiger Abfangjäger mit glühenden Düsen, sondern ein riesiger, lebendiger Organismus, der den Namen Sphere trägt und so groß wie Texas ist. Es gibt darin weitläufige, offene Areale genauso wie enge Gänge mit Wänden aus pochendem Fleisch. Lecker. Im Bild oben bewegt man sich in einem Shuttle über die Oberfläche der Sphere und schießt auf Gegner.



Aliens wie von H.R. Giger



HUNGRIGE MÄULER Diese Monster wurden offensichtlich dem klassischen Alien aus dem gleichnamigen Kinofilm von Ridley Scott nachempfunden. Achten Sie auch auf den Glaskasten links im Bild, in dem die Viecher ausgebrütet werden. Nicht zu empfehlen: Bekanntschaft mit ihren messerscharfen Zähnen.

beeinflussen tatsächlich den Spielverlauf – es handelt sich dabei nicht nur um einfache Gimmicks."

PC Games: Welche Features sind das?

Gerritsen: „Da ist zum Beispiel der Death Walk, eine Fähigkeit Tommys, die ihm eine letzte Chance gibt, dem Tod zu entkommen. Wenn Tommy stirbt, landet er in einer anderen Ebene, die von Kreaturen bevölkert ist. Er kann in dieser Welt bleiben und die Kreaturen bekämpfen, um seinen richtigen Körper wiederherzustellen. Je mehr Kreaturen er tötet, desto mehr Gesundheit regeneriert er. Doch je länger er sich in der Death-Walk-Welt aufhält, desto größer wird das Risiko, dass er einen endgültigen Tod stirbt. Will er sofort in die reale Welt zurückkehren, muss er mit sehr wenig Lebensenergie auskommen."

PC Games: Heißt das, es wird keine Schnellspeicherfunktion geben?

Gerritsen: „Nein, Quickload und Quicksave sind trotzdem vorhanden für alle Spieler, die es einfach nicht ertragen können, zu sterben, auch wenn der Tod nicht endgültig wäre."

PC Games: Auf einem Screenshot ist ein Gegner zu sehen, der an der Wand läuft ...

Gerritsen: „Tommy agiert in einer Welt, in der es keine Leitern gibt. Stattdessen bewegen sich die Aliens auf Oberflächen via so genannten Wall-Walk-Routen entlang. Auch Tommy kann diese Pfade begehen und auf diese Weise über alle Oberflächen laufen, etwa um gefährliche Zonen zu umgehen. In anderen Levels entstehen dadurch einzigartige Kampfsituationen, die zu meistern neue Taktiken erfordern. Wenn sich der Spieler dazu entschließt, von der Wall-Walk-Route abzuspringen, greift die richtige Schwerkraft, die ihn nach unten zieht. Man sollte also stets im Kopf behalten, wo sich der Boden befindet. Monster, die sich über den Boden bewegen, oder Gegenstände, die dort liegen, helfen dem Spieler bei der Orientierung. Wall-Walk-Routen benötigen Energie und können demnach ein- und ausgeschaltet werden, nicht nur vom Spieler selbst, sondern auch von Gegnern, die sehen wollen, wie er herunterstürzt."

PC Games: Das klingt nach spaßigen Physik-Spielereien. Welche Engine wird für die Physik verwendet?

Rhinehart: „Wir benutzen die Physik-Engine, die in die **Doom 3**-Engine integriert ist. Allerdings haben wir sie etwas modifiziert, damit sie das Wall-Walk-System und unsere Vehikel unterstützt."

PC Games: Gibt es noch weitere besondere Features?

Gerritsen: „Wir wollen noch nicht alle Features im Detail verraten, aber ich kann einige schon mal beim Namen nennen: Spirit Walk, ortsgebundene Schwerkraft, umgedrehte Schwerkraft, Oberflächen, die entstehen, während sich der Spieler darauf bewegt, und natürlich Portale. Die Portale verleihen uns die Möglichkeit, den Spieler zu teleportieren, und sie ermöglichen ein ausgefallenes Level- und Puzzledesign, das das Wirklichkeitsempfinden des Spielers auf die Probe stellt."

PC Games: Wie genau funktionieren diese Portale?

Gerritsen: „Portale sind Türen, die von einem Ort zum anderen führen. Sie können als Abkürzungen dienen. Auch Gegner benutzen die Portale, um den Spieler zu überraschen, wenn dieser es am wenigsten erwartet. Das ist aber noch längst nicht alles. Man weiß zum Beispiel nie, in welcher Richtung man aus einem Portal herauskommt oder wo man sich genau befindet. Portale stellen die Regeln der Physik auf den Kopf."

PC Games: Wird man nur Tommy spielen oder auch ein Team kontrollieren müssen?

Gerritsen: „Das Spiel konzentriert sich auf Tommy. In einigen wenigen Arealen kommen andere Figuren vor, doch nie entstehen Teamkampf-Situationen."

PC Games: Lässt einen **Prey** die Wahl zwischen lautlosem und actionbetontem Vorgehen?

Gerritsen: „Vorhin habe ich Spirit Walk erwähnt. Damit kann der Spieler schleichen. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber mit dem Spirit Walk kommt man ungesehen an Gegnern vorbei. Außerdem kann man damit die Umgebung verändern, um Kampfsituationen zu vermeiden."

PC Games: Spielt **Prey** ausschließlich auf einem Alien-Raumschiff?

Auf leisen Sohlen



PSSST! Eine von Tommys Kräften ist der Spirit Walk. Das Wort Spirit könnte man mit Geist überset-zen. Gemeint ist, dass sich Tommy lautlos als eine Art Gespenst durch die Levels bewegt, um unbemerkt an Feinden vorbei-zuschleichen.



Lebendige Waffen



BIZARRES WAFFENARSENAL
Die grün leuchtende Waffe, die Tommy in den Händen hält, ist eigentlich eine Kreatur. Wenn man ihr die drei Beinchen ausreißt, mutiert sie zur Granate, die sich ihre Opfer selbstständig sucht.

Gerritsen: „Der Spieler ist am häufigsten auf einem riesigen, lebendigen Raumschiff unterwegs. Es gibt aber auch Levels in einem Rasthaus in Oklahoma und im mystischen Land der Vorfahren, das sich aus heiligen Felsschluchten und Höhlen zusammensetzt. Wenn ich von einem Raumschiff spreche, dann ist das etwas irreführend, denn es handelt sich, wie bereits erwähnt, um ein lebendiges Schiff, so groß wie der Staat Texas. Darauf gibt es eine Menge an unterschiedlichen Umgebungen, von engen Gängen aus pulsierendem Fleisch bis hin zu Räumen, die von den Überlebenden dieser Welt notdürftig aus Metall zusammengebaut wurden. Teilweise sind die Schauplätze sehr groß. Und man bewegt sich nicht nur innerhalb des Schiffs, sondern auch auf seiner Oberfläche oder sogar im Weltraum selber."

PC Games: Bitte beschreib uns ein paar Waffen, mit denen sich Tommy gegen die Aliens wehrt.

Gerritsen: „Tommys erste Waffe ist ein ziemlich großer Schraubenschlüssel, den er von der Erde mitgebracht hat. Dann gibt es noch ein Energiegewehr mit Scharfschützenvorrichtung, die an Tommys Auge andockt; es gibt einen abgetrennten Arm eines Gegners, den Tommy im Verlauf des Spiels besiegt hat und der als Granatwerfer fungiert; es gibt eine Kanone, die ätzende Säure verspritzt, und eine dreibeinige Kreatur, die, wenn die Beine abgerissen werden, zur lebendigen Handgranate wird. Jede der Waffen hat einen primären und sekundären Feuermodus. Mehr Details wollen wir bald verraten.

Wir haben sehr viel Zeitaufwand betrieben, damit sich die Funktionen der Alien-Waffen schnell erschließen und sie sich im Spiel richtig anfühlen."

PC Games: Du hattest vorhin Fahrzeuge erwähnt.

Gerritsen: „Es gibt ein Hover-Shuttle, das Tommy und seine Feinde benutzen können, um sich schnell in den größeren Arealen der Spielwelt zu bewegen. Es verfügt auch über einige Funktionen, die beim Lösen der Rätsel helfen."

PC Games: Wir nehmen an, dass **Prey** auch einen Mehrspieler-Modus enthält?

Gerritsen: „Es existiert definitiv ein Mehrspieler-Modus, allerdings geben wir dazu noch keine Detailinformationen heraus. Der Modus wird sich sehr einzigartig spielen, vor allem in Verbindung mit Portalen, Spirit Walk und Wall Walk."

PC Games: Wie wirken sich diese Fähigkeiten auf den Mehrspieler-Modus aus?

Gerritsen: „Das soll noch ein Geheimnis bleiben, aber ich kann schon so viel verraten, dass jede Mehrspieler-Karte in Hinblick auf diese Fähigkeiten entwickelt wurde. Wenn ein Spieler beispielsweise in der Spirit-Walk-Welt wandelt, dann befindet sich sein lebloser Körper noch in der richtigen Welt. Die Entscheidung, wo man den Spirit Walk ausführt, wird von höchster Wichtigkeit sein."

PC Games: Warum habt ihr euch für die **Doom 3**-Engine entschieden? Warum nicht **Source** (**Half-Life 2**) oder die CryEngine (**Far Cry**)?

Rhinehart: „Unsere Designziele erreichen wir am ehesten mit der **Doom 3**-Engine. Außerdem sind bei Human Head Leute beschäftigt, die bereits Erfahrung im Umgang mit der id-Technologie sammeln konnten."

PC Games: Heißt das, dass die Spielumgebung ähnlich dunkel ausfällt wie in **Doom 3**?

Rhinehart: „Unser Spiel benötigt Dunkelheit als Stimmungsmacher nicht so sehr wie **Doom 3**, die Umgebungen sind demnach wesentlich stärker ausgeleuchtet, vor allem Außenlevels, in denen die Mittagssonne am Himmel steht."

PC Games: Wie wichtig ist die Qualität der Grafikkarte für das Spiel?

Rhinehart: „Sehr wichtig. **Prey** beansprucht die Karte stark, Systeme mit Top-Grafikkarten sind im Vorteil. Natürlich gibt es auch Ausweichlösungen für schlechtere Grafikkarten. Leute mit schwächeren Systemen werden **Prey** genießen können, wenn sie einige High-End-Render-Features deaktivieren. Die minimalen Hardware-Voraussetzungen können wir aber erst nach der Optimierungsphase festlegen."

PC Games: Vor acht Jahren wurde die Entwicklung von **Prey** gestoppt. Welche Gründe waren ausschlaggebend für die

Mutierte Terrorhunde aus der Hölle

GEGNER ÜBER GEGNER Die Energiekanone ist vielleicht nicht die beste Wahl für Situationen, in denen Tommy von Monstern umzingelt wird. Sie eignet sich vielmehr für Gefechte in weitläufigen Arealen, weil sie über eine Scharfschützenvorrichtung verfügt.

Ein Falke als Wegweiser



BMI-WERT: DREISTELLIG Offenbar haben die Entwickler von **Prey** gerne und viel **Doom 3** gespielt. Denn dieser übergewichtige Glatzkopf hatte in optisch ganz ähnlicher Form bereits einen Auftritt in id Softwares Horror-Shooter: als Zombie.

BESONDERES HAUSTIER Schauen Sie genau hin: Direkt über der Waffe flattert ein Falke, dessen Name Talon lautet. Talon ist mit Tommy gedanklich verbunden und hilft ihm im Laufe des Spiels. Er gibt wertvolle Ratschläge und führt Tommy sicher durch die verschlungenen Gänge des Alien-Raumschiffs.

Wiederbelebung des Spiels?
Gerritsen: „3D Realms war einfach der Meinung, dass das Original nicht die extrem hochgesteckten Erwartungen erfüllt hätte, wäre es in den späten 90ern herausgekommen.
Im Jahr 2000 veröffentlichten die Human Head Studios ein in Deutschland indiziertes Spiel, von dem Scott und George von 3D Realms große Fans waren. Die beiden dachten, wenn es einen Entwickler gäbe, der es schafft, aus **Prey** ein Top-Spiel zu machen, dann wären wir das. Also nahmen sie mit uns Kontakt auf. Wir diskutierten darüber, was wir mit **Prey** machen würden, wenn uns die Entwicklung in die Hände fiele.
Ein Jahr später gingen wir zum Publisher Take 2 und schlugen das Revival von **Prey** vor. Human Head sollte der Entwickler sein, 3D Realms wäre auch involviert gewesen, ähnlich wie damals bei Remedy mit **Max Payne 2**. Zu etwa derselben Zeit wurde die **Doom 3**-Engine angekündigt und nach einem Meeting mit Id, bei dem wir die Engine genau unter die Lupe nehmen konnten, entschieden wir uns, **Prey** mit dieser Technologie zu entwickeln.
Wir waren uns alle darüber im Klaren, dass wir mit der Entwicklung von **Prey** die gewaltigen Erwartungen der Fans zu befriedigen hatten. Deshalb sagten wir kein Wort darüber in der Öffentlichkeit. Unser Codename für das Projekt lautete Dark Harvest, die Produktion begann unter dem Schleier der Geheimhaltung. Wir gingen ein großes Risiko ein, denn wenn das Spiel den Erwartungen nicht gerecht geworden und damit eingestellt worden wäre, dann hätte uns das gar nichts gebracht.
Erfreulicherweise wurden die Erwartungen tatsächlich erfüllt."
PC Games: Ist 3D Realms an der Entwicklung von **Prey** beteiligt?
Gerritsen: „Scott Miller und George Broussard von 3D Realms tragen beide den Titel des Executive Producers. Wir sind ständig in Kontakt miteinander. Wir besprechen Ideen, arbeiten zusammen am Designkonzept und diskutieren darüber, wie man jedes Spiel-Feature am besten präsentiert. Die Zusammenarbeit funktioniert ausgesprochen gut."
PC Games: Sind auch Mitarbeiter des alten Teams am neuen **Prey** beteiligt?
Gerritsen: „Keiner der Original-Entwickler ist an der Produktion von **Prey** beteiligt, aber einige davon sind noch bei 3D Realms beschäftigt, wo sie sich um andere Projekte kümmern."
PC Games: Was macht das neue **Prey** anders als die unveröffentlichte Originalfassung?
Gerritsen: „Das Thema ist immer noch dasselbe: Es geht um einen amerikanischen Ureinwohner in einer modernen Umgebung und darum, was mit ihm und seinen Liebsten passiert, als Aliens damit beginnen, wahllos Leute zu entführen.
Technologisch gesehen ging es im Original vor allem darum, wie man Portale im Spiel einsetzen kann, um das Gameplay zu verbessern. Darüber waren wir uns von Anfang an klar, deshalb hatte es für uns höchste Priorität, die **Doom 3**-Engine so anzupassen, dass sie mit Portalen richtig funktioniert. Den Rest haben wir komplett neu entwickelt."
PC Games: Ist es geplant, den Gewaltgrad in der deutschen Version herunterzuregeln?
Gerritsen: „Wir besprechen diese Angelegenheit noch mit unserem Publisher. **Prey** ist ein Spiel für Erwachsene, mit erwachsenen Themen und hohem Gewaltanteil. In Nordamerika wird es ein M-Rating („Ab 18 Jahren", Anm. d. Red.) geben."
PC Games: Mit welchem Teil der Entwicklung seid ihr gerade beschäftigt?
Gerritsen: „Wir bereiten uns auf die Feintuning-Phase vor, in der wir uns darauf konzentrieren werden, dass alles gut aussieht und so flüssig wie möglich läuft. Der Großteil des Spiels existiert in der einen oder anderen Form bereits, alle Hauptfeatures sind vorhanden. Doch vor uns liegt immer noch viel Arbeit, die wir erledigen müssen, um das bestmögliche Spielerlebnis sicherzustellen."
PC Games: Wann soll **Prey** erscheinen?
Gerritsen: „Wie alle Spiele von 3D Realms erscheint auch **Prey** ‚when it's done'."
PC Games: Vielen Dank für das Interview.

OHHH! Dieser Level gehört zu den wenigen, die für die E3 bereits ins bildschöne Unreal-Engine-3-Gewand gesteckt wurden. Alle restlichen Figuren, Fahrzeuge und Karten überarbeitet Epic in den nächsten zwölf Monaten.

DUO Die Figuren sollen nicht nur schöner, sondern auch schlauer werden und künftig auf Sprachbefehle reagieren.

Unreal Tournament 2007

Wie kann man einen fast perfekten Mehrspieler-Shooter noch verbessern? Epic Games brauchte neun Monate der Ideensuche, um das herauszufinden.

Erst 2003, dann 2004, jetzt 2007. Nicht nur Sherlock Holmes würde erkennen, dass was faul ist an dieser Zahlenreihe. Es stellt sich heraus, dass die Entwickler nie eine zeitlich festgelegte Serienproduktion wollten. Steve Polge, Lead Designer von **UT 2007**, sagt: „Wir machen ein neues **UT** erst dann, wenn wir frische Ideen haben."

Bye-bye, Double Domination

Dass **UT 2007** auf der Unreal Engine 3 basiert, davon merkt man nur wenig. Bis jetzt. Die Entwickler kümmerten sich zuerst um den Einbau der Innovationen, für die grafische Generalüberholung sind zwölf Monate Zeit veranschlagt. Spielerische Änderungen beginnen damit, dass der Modus Double Domination zu Grabe getragen wird.

Die Lücke soll das neue Conquest füllen, ein Mix aus Onslaught und Assault. Darin belagern zwei Teams Bunker und Basen. Während die Verteidiger mit stationären Geschütztürmen den Gegner in Schach halten, schwärmen die Angreifer aus und sammeln Tarydium-Ressourcen. Von **Battlefield 2** inspiriert, gibt es in diesem Modus auch einen Commander, der seinen Soldaten Befehle erteilt und sie mit Infos versorgt. Als Level-Schauplätze nennt Epic Wolkenkratzer, fahrende Züge und mittelalterliche Burgen.

Mehr als zwölf Vehikel

Viel verraten die Entwickler über die neuen Fahrzeuge in **UT 2007** nicht. Von „insektenähnlichen Gefährten" ist die Rede, doch was sich dahinter verbirgt – ein Geheimnis. Zudem soll es ein so genanntes Hoverboard geben, eine Art schwebendes Skateboard, mit dem sich die Spieler hinter andere Fahrzeuge klemmen können.

Die Vehikel aus dem Vorgänger wurden in der Werkstatt getunt: So verfügt der Buggy nun über einen Selbstzerstörungsmechanismus, der, richtig eingesetzt, zwar einen Minus-Frag einbringt, aber etliche Gegner verletzt.

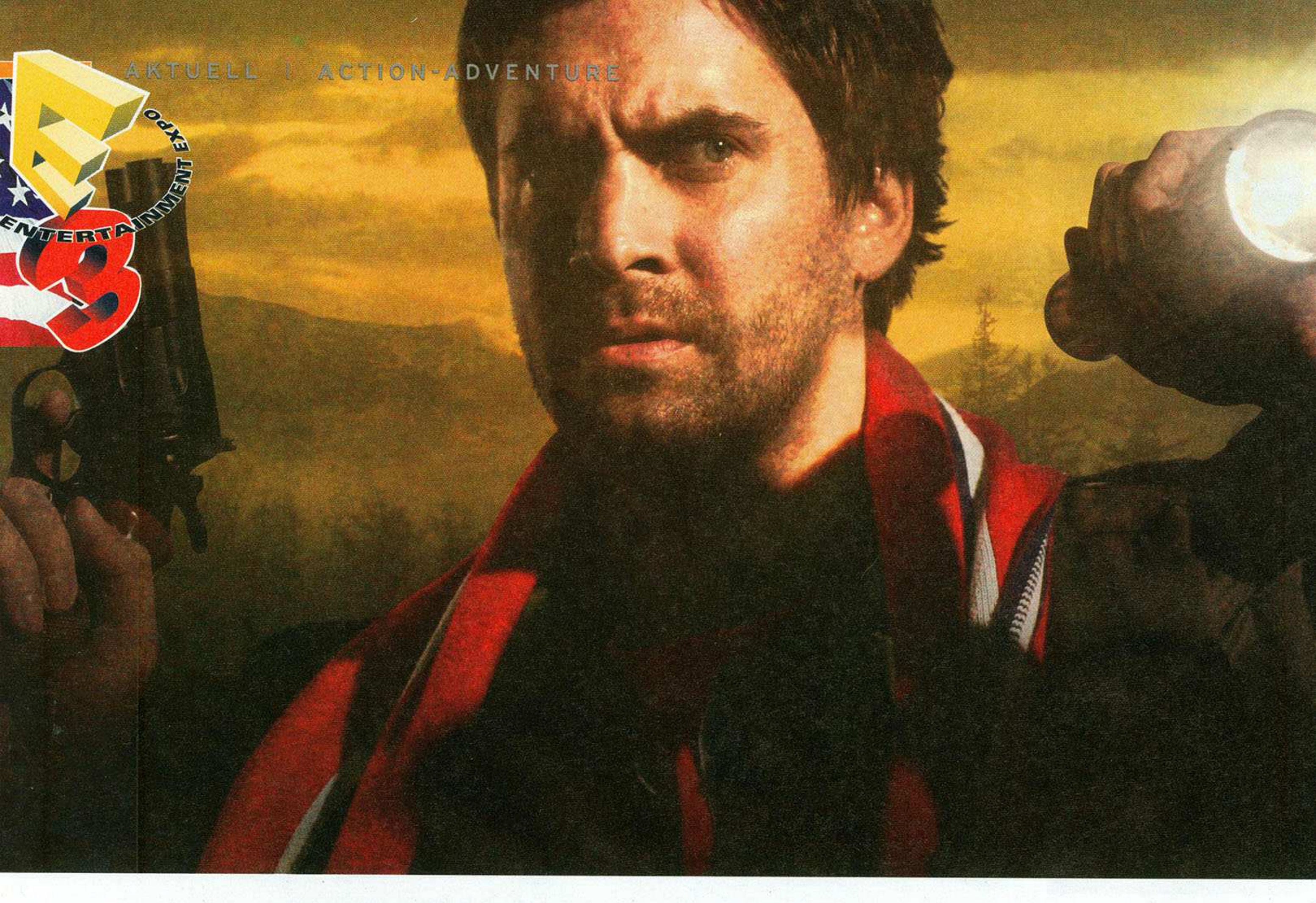
Auch für Einzelspieler

UT 2007 wird in erster Linie ein Mehrspieler-Shooter bleiben: Im Netzwerk und im Internet schießt man sich an die Spitze der Rangliste. Trotzdem hat Epic ein Herz für Solisten, die vor allem von der überarbeiteten Bot-KI profitieren werden. So sollen computergesteuerte Figuren künftig auf Sprache reagieren und sogar Antworten geben.

THOMAS WEISS 

Die spielerischen Änderungen klingen sinnvoll, doch ich frage mich: Wer soll sich bei dieser Grafikpracht eigentlich noch auf die Action konzentrieren? Wenn ich staunend jede Ritze im Texturboden erkenne und sehe, wie die Rüstungen das Licht der Explosionen reflektieren, bin ich nur Kanonenfutter.

Entwickler: Epic Games
Anbieter: Midway
Termin: 2006



Alan Wake

Der beinharte Cop Max Payne hat Remedy berühmt gemacht. Nun melden sich die Finnen mit einem neuen Helden zurück. PC Games hat exklusive Bilder und Infos.

Zwanzig Finnen reichten aus, um das Action-Genre zu revolutionieren: Zuletzt verquickte Remedy Entertainment in **Max Payne 2** geschickt Action und Storytelling in einer einzigartigen Weise. Sequenzen im Stil eines sich interaktiv entfaltenden Comic-Heftes führten zwischen den Levels durch die Hintergrundgeschichte. Vor allem die dramatischen Action-Szenen, die in Zeitlupe als so genannte Bullet Time ablaufen, wurden seitdem im Genre gern kopiert. Seit der Veröffentlichung von **Max Payne 2** Ende 2003 wurde es jedoch ruhig um das im finnischen Espoo beheimatete Team. Die Mannschaft um Designer Petri Järvilehto, Entwicklungsdirektor Markus Mäki und Chef-Autor Sam Lake hatte die Rechte an Spiel und Marke an Rockstar Games verkauft und zog sich zurück. Wieder einmal ging es nämlich in nächtelangen Sitzungen darum, neue Standards im Spieldesign zu finden. Herausgekommen ist ein neues Spiel und ein neuer Held: Alan Wake. Wake mit seinem schicken David-Beckham-Haarschnitt hat wenig gemein mit dem hartgesottenen Cop Payne. „Die Charaktere sind sehr verschieden", bestätigt Sam Lake, der einst dem ursprünglichen Max Payne sein Konterfei lieh. „Alan Wake ist ein Horror-Autor. Als er seinen ersten Roman schrieb, war er verliebt, und seine Freundin war seine Muse. Seit ihrem ersten Zusammentreffen wurde er von seltsamen Träumen heimgesucht, die er als Basis für seine Bücher verwendet hat. Der erste Roman wurde sofort ein Bestseller." Doch nun ist Wakes Freundin verschwunden – und mit ihr die Träume und die Inspiration zum Schreiben. Schlimmer noch: Alan kann kein Auge mehr zutun und benötigt professionelle Hilfe. Die sucht er in einer Schlafklinik, die sich in der Bergregion nahe der abgelegenen amerikanischen Kleinstadt Bright Falls im Staat Washington befindet. „In der Schlafklinik findet Wake endlich wieder Ruhe, aber seine Träume kehren mit erschreckender Intensität zurück", erzählt Sam Lake. „Er erlebt schreckliche Albträume und beginnt, ein neues Buch auf Basis dieser Visionen zu schreiben." Aber etwas stimmt nicht in Bright Falls – irgendwie scheint sich das so friedlich wirkende Kleinstädtchen zu verändern und mehr und mehr in eine Welt abzugleiten, die der in Alan Wakes Träumen gleicht. Schließlich wacht der Held auf und muss um sein Leben kämpfen, mit nichts als einer Taschenlampe und einer Pistole in den Händen. In einer immer mysteriöser werdenden Welt versucht Alan Wake nun zu erkennen, was real ist und was nur in seiner Einbildung existiert.

Inspiration auf Zelluloid

Aus der Orientierung an bekannten Grusel- und Thriller-Vorlagen macht man bei Remedy Entertainment kein Geheimnis – im Gegenteil, für die Finnen besteht genau darin das Erfolgsrezept. Nicht ohne Grund bezeichnet man das Spiel im Studio als „psychologischen Action-Thriller". „Bei **Max Payne 2** haben wir Filme als Inspiration genommen; John-Woo- und Hongkong-

Tag und Nacht

Das Licht soll in Alan Wake den Spielablauf maßgeblich bestimmen. Immerhin muss der Held gegen Schattenwesen antreten – und die sind nachts stärker ...

Komplett dynamisches Lightsourcing verleiht der Bergregion um Bright Falls einen mystischen Touch. Zunächst steigt die Sonne im dunstigen Morgenhimmel auf, um später vom Zenit in der rötlichen Abenddämmerung zu verschwinden (von links nach rechts). Nun ist der Weg frei für die unheimlichen Schattenwesen ...



WANDERTAG Alan Wake wandert im Spiel durch eine frei erkundbare Welt mit enormer Detailfülle – selbst die Rostflecken auf Briefkästen (links im Bild) sind erkennbar.

Actionfilme für das Gameplay; Film-Noir-Streifen für die Hintergrundgeschichte zum Spiel", sagt Sam Lake. „Wir sehen das als logische Vorgehensweise an. Wir nehmen klassische Elemente, mit denen jeder etwas anfangen kann, und schaffen aus ihnen etwas Neues." **Alan Wake** ist mehr an klassische Fernsehserien angelehnt – **Twin Peaks** lässt grüßen. „Das Spiel findet in einer typischen amerikanischen Kleinstadt statt; und das ist ja fast schon ein Symbol für die amerikanische Kultur. Dieser Hintergrund ist nicht oft in Spielen verwendet worden, aber jeder kennt ihn aus zahllosen Kinofilmen und TV-Serien. Das Kleinstadt-Klischee ist dabei immer gleich: Oberflächlich betrachtet, ist es eine liebenswerte Umgebung, aber irgendwo unter der Oberfläche lauert etwas Schreckliches, das nur darauf wartet, mit furchtbaren Folgen hervorzubrechen. Und genau das ist der Punkt, an dem Alan Wake in die Geschichte kommt. Der Held und die Umgebung, also ein Gruselroman-Autor, dessen Leben sich in einen Albtraum verwandelt, könnte direkt aus einem Buch von Stephen King stammen."

Freigang für Entdeckungsreisende

Das interaktive Horror-Szenario wird derweil in einer offenen Welt inszeniert. „Bei **Max Payne 2** haben wir ein lineares Spielerlebnis geschaffen – so etwas wie einen Schlauch, in dem sich der Spieler bewegt, wenn man so will", sagt Chef-Designer Petri Järvilehto. „Bei **Alan Wake** bauen wir eine große, frei zu erkundende Spielwelt auf. Das Spielprinzip basiert auf Missionen und der Spieler ist die treibende Kraft hinter dem Spielerlebnis." Wie genau diese Missionen aussehen, verraten die Finnen indes nicht – eine **GTA**-Kopie soll die Welt von **Alan Wake** jedoch nicht werden. „Es handelt sich um ein missionsbasiertes Spielprinzip mit Erkundungselementen. Also wird es schon irgendwo Ähnlichkeiten geben. Aber für uns ist in erster Linie der Handlungsablauf wichtig", meint Järvilehto. „Fahrzeuge müssen in dieser großen Umgebung bewegt werden und es gibt eine Reihe von Aufgaben, die damit zu tun haben. Außerdem sollte nicht unerwähnt bleiben, dass man physisch mit Objekten interagieren muss. Das ist ein Kernelement des Spielkonzepts und deswegen haben wir die Havok-Physik in die Engine eingebaut. Wir haben herausgefunden, dass wir damit eine riesige Anzahl an aktiven Elementen simulieren können." Trotz der freien Spielgestaltung will Remedy den Handlungsfortlauf relativ stark festzurren – Parallelhandlungen – je nachdem, welche Missionen der Spieler wann erledigt – wird es voraussichtlich nicht geben. „Natürlich spielt Non-Linearität bei einer frei zu erkundenden Welt eine gewisse Rolle, aber gleichzeitig glauben wir an eine gute, dramatische Hintergrundgeschichte", sagt Autor Sam Lake. „Um diese Story erzählen zu können, müssen wir die Struktur und die Erzählgeschwindigkeit kontrollieren können. Die Geschichte entfaltet sich so, wie der Spieler die Missionen abschließt. Zurzeit planen wir noch keine alter-



PERFEKTE WELLE Mit modischem Haarschnitt, Dreitagebart und trendigem Schal wirkt Alan Wake als Held zeitgemäß und absolut glaubwürdig.

nativen Enden – aber das könnte sich noch ändern."

Mehr Story im Spiel

Die von **Max Payne 2** bekannten, comicartigen Zwischensequenzen werden die Finnen bei **Alan Wake** nicht als erzählerisches Stilmittel einsetzen. Lake: „Unser Ziel ist es, die Geschichte viel enger in das Gameplay einzubinden, wobei wir aber den Standard, den wir bei **Max Payne 2** gesetzt haben, nicht nur erfüllen, sondern übertreffen wollen. Anders gesagt: Wir werden sehr viel mehr von der Handlung direkt im Spiel erzählen. Zusätzlich verwenden wir Zwischensequenzen, aber wir werden den Stil des Comicheftes aus **Max Payne 2** nicht wieder aufleben lassen." Gleichzeitig werden die Wurzeln von **Alan Wake** durch die starke Einbindung der Hintergrundgeschichte mehr im Action-Adventure- als im Shooter-Genre zu finden sein. „Action ist etwas, mit dem wir eine ganze Menge Erfahrung haben, begründet Sam Lake. „Es wird eine wichtige Zutat zum Ganzen werden, aber es wird mit freiem Entdecken der Welt, Träumen und der Interaktion mit Charakteren mehr Adventure-Elemente in **Alan Wake** geben."

Es werde Licht, es werde Schatten

Im Gegensatz zu **Max Payne 2** setzt Remedy Entertainment nicht auf die bekannte Bullet Time als eines der wichtigen Gestaltungsmittel, sondern auf Licht-und-Schatten-Spiel als eines der grundlegenden Gameplay-Elemente. Mit der eigens entwickelten Engine soll das Licht absolut dynamisch eingebaut werden und den Spielablauf erheblich beeinflussen. Da Alan Wake immer stärker vom realen Leben in seine Albtraumwelt abdriftet, scheinen die Tage in Bright Falls mit zunehmender Spieldauer kürzer und die Nächte länger zu werden. Wakes Feinde, die unheimlichen Schattenmänner, sind dagegen in der Nacht stärker und am Tage verletzlicher. Die Dunkelheit wird im Spiel stete Gefahr bedeuten und das Licht ein wertvoller Verbündeter sein – egal ob es sich um Tageslicht oder um eine Taschenlampe handelt. „Wir haben eine Menge Ideen, die wir umsetzen wollen. Zum Beispiel wird es tragbare Flutlichter geben, die der Spieler genau dorthin stellen kann, wo er sie benötigt. Bewegungsmelder schalten das Licht dann automatisch an, sowie sich ein Gegner nähert. Wenn Licht ein Spielelement ist, dann eröffnen uns selbst ganz alltägliche Dinge wie ein Leuchtturm interessante und spannende Möglichkeiten."

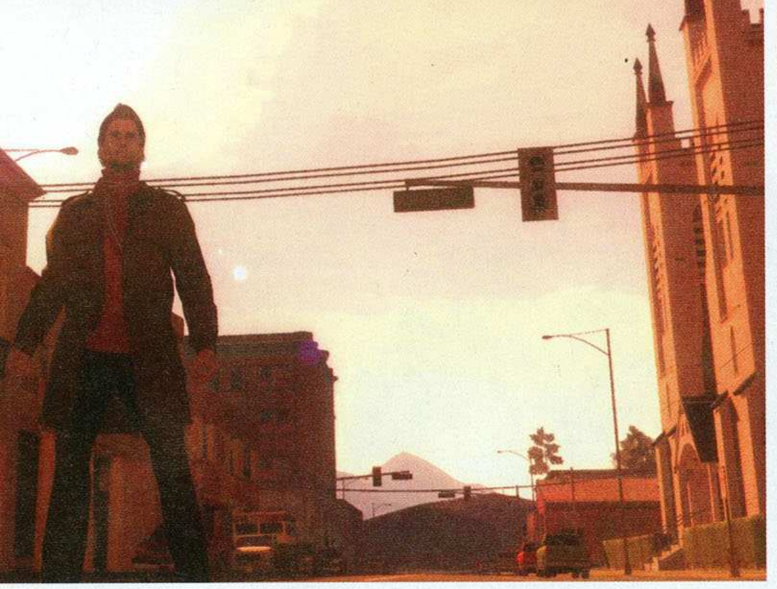
Grafikfeuerwerk mit schier endlosen Details

Rein optisch beeindrucken bereits die ersten Spielebilder mit schier endlos erscheinender Detailverliebtheit. Da führt eine einsame Landstraße, gesäumt von Tannenwäldern, Farnen und Unterholz, vorbei am Ortsschild von Bright Falls direkt zum hölzernen Pier des kleinen Hafens. Dort thront ein einsamer Leuchtturm über einem heruntergekommenen Fischkutter, der vor einer Lagerhalle mit in der Sonne reflektierenden Scheiben herumdümpelt. Schon hier wird die komplexe Beleuchtung deutlich: Je nach Tageszeit werden die Schatten der Gebäude länger; zu späterer Stunde brechen sich die Strahlen der Abendsonne rötlich im Wellengang der See. Nahe am Fotorealismus ist das Konterfei des Helden – nicht nur einzelne Härchen des Dreitagebarts sind zu sehen; sogar Lichtreflexe spiegeln sich in den Pupillen des Protagonisten wider. Solche grafischen Leckerbissen fordern freilich die Hardware – ohne einen hochgerüsteten Spiele-PC dürfte es aus dem Grusel-Abenteuer nichts werden. „Die Minimalanforderung an die Grafikkarte für dieses Spiel wird mindestens 2.0 Pixel und Vertex Shader sein", erklärt Entwicklungsdirektor Markus Mäki. „Es geht dabei mehr um die Leistungsfähigkeit der Engine als um einzelne Spielfeatures. Wir werden technisch noch viel wei-



ABENDSTIMMUNG Besonders am Hafen von Bright Falls fällt die aufwendige Lichtbrechung im Wasser, am Pier und in den Fensterscheiben der Lagerhalle im Hintergrund auf.

GEHEIMNISVOLLE GISCHT Wenn am Hafenpier die Schatten um die Lagerhäuser länger werden, erwacht etwas Schreckliches ...



ter sein, als wir damals mit **Max Payne 2** waren."

Gruselstimmung nur auf Highend-Rechnern

Die Engine unterstützt zudem das neue Shader Model 3.0 – Besitzern von Grafikkarten mit 2.0-Unterstützung drohen optische Abstriche. Bei Shader-Model-2.0-Gegenständen, so Mäki, sei es wahrscheinlich, dass einige visuelle Details oder Eigenschaften fehlen werden. „Wir werden eine enorme Anzahl an verschiedenen Rendereffekten einbauen. Die Nutzung von Shadern und anderen Effekten macht tatsächlich einen großen Unterschied und wir nutzen Pixel Shader wirklich zum absoluten Limit aus. Die vollkommen dynamischen volumetrischen Schatten, akkurat modellierte atmosphärische Lichtstreuung, Schleier- und Tiefeneffekte, Material-Effekte wie etwa Normal-Mappings sind alles Dinge, die zur Schaffung der dynamischen Grafik beitragen." Unklar bleibt, wann die Spieler mit Alan Wake das Geheimnis von Bright Falls enträtseln dürfen – neben der PC-Version, die am weitesten entwickelt ist, sollen noch Konsolenversionen erscheinen. Was also in dem amerikanischen Kleinstädtchen wirklich vor sich geht und wer die unheimlichen Schattenmänner sind, wird erst in einigen Monaten enthüllt werden. „Natürlich sind Geheimnisse immer ein wichtiger Bestandteil eines guten Thrillers", lächelt Sam Lake. „Und ich will mysteriös klingen, daher belasse ich es dabei ..."

CHRISTOPH HOLOWATY



*Die Remedy-Entwickler haben schon durch **Max Payne 2** bewiesen, dass sie den schwierigen Spagat zwischen der Erzählung einer durchgehend spannenden Story und packenden Actionsequenzen beherrschen. Umso mehr erwarte ich bei **Alan Wake**, dass diese noch stärkere Verquickung ein wirklich neues Spielgefühl bringt.*

Entwickler: Remedy Entertainment
Anbieter: Steht noch nicht fest
Termin: 2006



KLEINBÜRGERTUM Die amerikanische Kleinstadt Bright Falls passt perfekt ins Klischee – selbst Ampeln und Ortsschilder sind stilecht.



Quake 4

Teamgefechte, künstliche Intelligenz, Vehikelsteuerung und muntere Mehrspieler-Modi – wo Doom 3 schwächelte, soll Quake 4 glänzen.

Vorzügliche Engines mögen eine Kernkompetenz der Shooterpäpste von id Software sein, nur laufen deren Spielinhalte nicht immer zu adäquater Hochform auf. Die Zusammenarbeit mit Raven bei **Quake 4** könnte sich deshalb als Vernunftehe erweisen. Man kennt sich seit über zehn Jahren, Raven bürgt für Qualität (Beispiel **Jedi Academy**) und die Technik schlief in der Zwischenzeit nicht. „Wir haben die Engine modifiziert, um ein anderes Gameplay als in **Doom 3** zu ermöglichen", meinte id-Chef Todd Hollenshead im Rahmen einer Presseveranstaltung in Los Angeles.

Einzelschießer-Zuwendung

Nach dem auf Multiplayer-Action spezialisierten **Quake 3** setzt der vierte Teil zum Solospieler-Comeback an. Die Handlung schließt an den zweiten Teil an: Eine Invasionsflotte der Erde stürmt die Heimatwelt der Strogg. Zu Spielbeginn erleben Sie in der Rolle des neuen Helden Matthew Kane eine Bruchlandung auf der Planetenoberfläche. Prima Gelegenheit, um gleich ein Beispiel für die größeren Außenschauplätze zu zeigen, welche das Leveldesign abwechslungsreicher machen sollen als beim klaustrophobischen **Doom 3**. In einer der Anfangsmissionen muss unsere Truppe Flak-Stellungen der Strogg ausschalten, welche die Landung weiterer Bodentruppen verhindern. Wummernde Kanonen, tief fliegende Gleiter und ausschwärmende Teamkollegen – hier kommt wirklich das Gefühl auf, man sei Teil einer groß angelegten Invasion.

Schlau gemacht

Ganz oben auf dem Überarbeitungswunschzettel stand die künstliche Intelligenz. Zum einen ist Teamwork gefragt: Etwa ein Drittel der Spieldauer von **Quake 4** bestreiten Sie an der Seite von Verbündeten. Zum anderen sollen die feindlichen Strogg mit mehr Verstand und weniger billigen Spawn-Tricks vorgehen als gewisse Höllenkreaturen. „Die Marines, mit denen du kämpfst, verwenden Team-Taktiken. Und auch die Gegner gehen überlegter vor: Sie geben sich Feuerschutz, nutzen die Umgebung zur Deckung aus und wagen in günstigen Momenten Vorstöße", verspricht Hollenshead.

Held unterm Messer

Das nächste Level-Beispiel soll die Sorgfalt bei der Story-Inszenierung verdeutlichen. Auf dem Weg zum Meeting mit dem Generalstab gehen Sie durch mehrere Räume, in denen sich andere Soldaten unterhalten, Verletzte behandeln oder unseren mysteriösen Helden ehr-



AUSSEN VOR Kämpfe in Gebäuden wechseln sich mit Schlachten an der Planetenoberfläche ab. Hier verteidigen Strogg-Soldaten eine Flak-Stellung, welche die Landung der irdischen Raumschiffe verhindert.



PERSONALPROBLEME Unser Marine-Squad gerät in einen Hinterhalt. Dank neuer KI-Routinen sollen Freund und Feind besser auf Deckung achten und Team-Taktiken anwenden.



ZWISCHENMENSCHLICHE BEZIEHUNGEN Gespräche zwischen den Charakteren und Story-Sequenzen sollen der Einzelspieler-Kampagne eine einnehmende Atmosphäre bescheren.

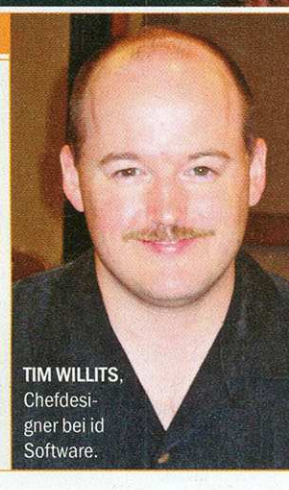
„Du bist Mitglied einer größeren Streitmacht."

Tim Willits war schon vor zehn Jahren beim ersten Quake als Spieldesigner bei id Software an Bord. Zusammen mit dem Team von Raven Software arbeitet er derzeit am vierten Teil der Shooter-Serie.

PC Games: Was ist der wesentliche spielerische Unterschied zu **Doom 3**?
Willits: „**Doom 3** war quasi ein ‚Allein im Dunkeln'-Spiel, man hat es darin als einsamer Held mit allen bösen Mächten der Hölle aufgenommen. In **Quake 4** ist man dagegen Mitglied einer größeren Streitmacht, der Konflikt dreht sich nicht nur um einen selbst, auch wenn dem eigenen Charakter letztendlich eine Schlüsselstellung zukommt."

PC Games: An der Engine wurde auch einiges getan?
Willits: „Weil der Renderer und die Kern-Technologie der Engine fertig waren, konnte sich Raven Software mit Verbesserungen und Erweiterungen beschäftigen. Deshalb gibt es eine völlig neue künstliche Intelligenz, das neue Buddy-System für Verbündete und eine ganze Reihe neuer Effekte."

PC Games: **Quake 3** war ein reines Multiplayer-Spiel, aber beim nächsten Teil achtet ihr sehr auf den Solo-Aspekt?
Willits: „Seit Beginn der Entwicklung hatten wir uns für **Quake 4** vorgenommen, sowohl tolles Einzelspieler- als auch erstklassiges Mehrspieler-Gameplay zu bieten. Also schauten wir uns auf der Suche nach Vorbildern die Seriengeschichte an: Welcher Teil hatte die beste Solo-Komponente? Nun, das war der zweite Teil. Und welcher hatte den besten Multiplayer-Modus? Eindeutig die **Q3 Team Arena**-Ergänzungen. Wenn jemand die Story noch gar nicht kennt, wird **Quake 4** für ihn der beste Einstieg sein. Denn hier gibt es sowohl die Story um den Kampf gegen die Strogg als auch eine starke Mehrspieler-Komponente."



TIM WILLITS, Chefdesigner bei id Software.

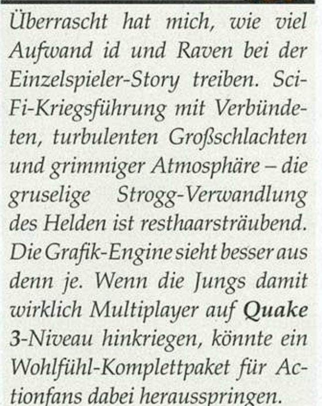
fürchtig anquatschen. Im Briefing wird die nächste Mission besprochen: Kane soll eine elektromagnetische Bombe legen, um das Strogg-Kommunikationszentrum lahm zu legen. Aber dabei wird er gefangen genommen und in eine Strogg-Klinik verfrachtet. Die Cyborg-Monster wollen ihn zu einem der Ihren machen. Kane wird letztendlich gerettet, ist aber zum Teil in ein Maschinenwesen verwandelt worden. Diese dramatische Wendung sorgt für neue spielerische Elemente, denn durch die Prothesen kann unser Held zum Beispiel schneller laufen, höher springen und Strogg-Technologie anwenden.

Quake 4 soll außerdem durch die gelegentliche Möglichkeit, Vehikel zu steuern, Kurzweil verbreiten. Konkret wurde vorgeführt, wie sich Kane an Bord eines Walkers schnallt, eine Art Riesenroboter-Gerüst. Als weiteres Fahrzeugbeispiel wurde ein Luftkissenpanzer genannt. Vielseitig ist auch das Waffenkonzept: Die Wirkung der **Quake**-typischen Ballermänner soll sich im Spielverlauf durch Mods verändern lassen, die man von anderen Soldaten erhält oder aber von den Stroggs erbeutet, beispielsweise lenkbare Geschosse beim Raketenwerfer oder ein Abpralleffekt bei Railgun-Salven.

Multiplayer-Projekte

Id-Spieldesigner Tim Willits betonte, dass Multiplayer auch beim nächsten **Quake** ein wichtiger Aspekt sein wird. Ziel sei es, mit der neuen Engine ein ähnlich flüssiges Erlebnis zu bieten wie einst bei **Quake 3** – extrem wichtig für reibungslose Online-Gefechte. Ganz nebenbei arbeitet id Software zusammen mit dem englischen Entwicklerstudio Splash Damage an einem neuen, eigenständigen Multiplayer-Teamshooter. Dabei handelt es sich um eine erweiterte Version des Mods **Enemy Territory**, welche die **Doom 3**-Engine und ein Science-Fiction-Szenario mit vielen Vehikeln verwendet. (hl)

HEINRICH LENHARDT



*Überrascht hat mich, wie viel Aufwand id und Raven bei der Einzelspieler-Story treiben. Sci-Fi-Kriegsführung mit Verbündeten, turbulenten Großschlachten und grimmiger Atmosphäre – die gruselige Strogg-Verwandlung des Helden ist resthaarsträubend. Die Grafik-Engine sieht besser aus denn je. Wenn die Jungs damit wirklich Multiplayer auf **Quake 3**-Niveau hinkriegen, könnte ein Wohlfühl-Komplettpaket für Actionfans dabei herausspringen.*

Entwickler: id/Raven
Anbieter: Activision
Termin: 4. Quartal 2005



Die besten

Offline-Rollenspiele

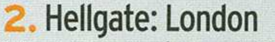
Klassische, rundenbasierte Rollenspiele bleiben auch auf der E3 2005 eine Rarität, dafür blühen die Action-Rollenspiele auf.

1. Gothic 3
(Piranha Bytes/Anfang 2006)

Setzt sich mühelos gegen die internationale Rollenspiel-Konkurrenz durch: **Gothic 3** sieht einfach fantastisch aus. Entwickler Piranha verspricht eine Welt, die dreimal so groß ist wie die des Vorgängers. Weil die Fans mehr Städte forderten, gibt es derer diesmal 20. Wenn Sie Ihren Helden erschaffen, können Sie aus sechs Rassen wählen. Außerdem gibt es sechs lernbare Berufe.



Gothic 3



2. Hellgate: London
(Flagship Studios/3. Quartal 2006)

Einen Vorschau-Artikel zu **Hellgate** finden Sie auf Seite 62.

3. Titan Quest
(Iron Lore/2006)

Ehemalige Entwickler von **Age of Empires** stecken hinter diesem Rollenspiel, das sich auf die ägyptische und griechische Mythologie stützt. Spielerisch erwartet uns eine Art **Diablo 2**, nur eben gegen Titanen und andere aus Sagen bekannte Kreaturen.

4. The Elder Scrolls 4: Oblivion
(Bethesda/4. Quartal 2005)

Der Nachfolger zu **Morrowind** schaut nicht nur schöner aus, sondern soll noch mehr Freiheiten lassen. Welchen Pfad man in der riesigen Spielwelt einschlägt, entscheidet einzig und allein der Spieler. Verbessert wurde auch das Kampfsystem: Kam es vorher vor allem aufs Glück an, sollen die Fertigkeiten des Spielers diesmal eine größere Rolle spielen.


Dungeon Siege 2


Fable

5. Fable
(Lionhead Studios/3. Quartal 2005)

Das für die Xbox längst erhältliche Spiel kommt voraussichtlich im Herbst für den PC heraus, freundlicherweise mit einigen Erweiterungen: einer größeren Spielewelt, neuen Gegnern und zusätzlichen Facetten bei der Hintergrundgeschichte.

6. Dungeon Siege 2 (Gas Powered/Q2 2005)
Der Nachfolger zum Action-Rollenspiel konzentriert sich vor allem auf spielerische Verbesserungen; bei der leicht veralteten Technik wurden nur Details verbessert.

7. Neverwinter Nights 2 (Obsidian/2006)
Geplant sind neue Zaubersprüche, Fertigkeiten und Klassen sowie eine überarbeitete 3D-Engine.

8. Dungeon Lords (Heuristic/Mai 2005)
Hier erwartet Sie eine Mischung aus klassischem Rollenspiel und Actiontitel. Im Vordergrund: Story und Charakterentwicklung.

9. The Witcher (CD Project Red/N. n. b.)
In diesem Action-Rollenspiel kämpfen Sie gegen Untote, Werwölfe und Vampire – und erleben eine epische Story.


Titan Quest

Abenteuerspiele


Imperator (MMORPG)


Vanguard: Saga of Heroes


World of Warcraft Battlegrounds


Lord of the Ring Online

Online-Rollenspiele

Trotz zahlreicher Pleiten im vergangenen Jahr setzen noch immer viele Entwickler aufs derzeit sehr populäre Genre der Online-Rollenspiele.

1. Lord of the Ring Online
(Turbine Games/2006)



Die Entwickler von **Asheron's Call** wagen sich an J. R. R. Tolkiens **Herr der Ringe**-Saga. **Lord of the Ring Online** soll tausende von Spielern in seinen Bann ziehen. Sie schlüpfen nicht in die Haut von Frodo, Aragorn oder Gandalf, sondern erleben als Bewohner Mittelerdes das Gerangel um den Ring als Zeitzeugen mit.

2. Tabula Rasa
(NC Soft/N. n. b.)

Richard „Lord British" Garriott zeichnet verantwortlich für dieses Mammut-Online-Rollenspiel. Als Held schlagen Sie sich durch eine Welt, die irgendwo zwischen Fantasy- und Cyberpunk-Szenario angesiedelt ist. Schwerpunkt des Spiels sollen Spieler-gegen-Spieler-Duelle und riesige Instanzen sein, also Dungeons speziell für Spielergruppen.

3. Imperator (MMORPG)
(Mythic Entertainment/2. Quartal 2006)

Die alten Römer haben sich bis in die Zukunft gerettet. Deren antike Kultur spielt eine zentrale Rolle beim neuen Online-Rollenspiel der Macher von **Dark Age of Camelot**. Entwickler Mythic Entertainment will im Frühjahr nächsten Jahres eine deutsche Version des Titels präsentieren. Europäische Server sind auch geplant.

4. Vanguard: Saga of Heroes
(Sigil Games/2006)

Der **Everquest**-Miterfinder Brad MacQuaid hat ein neues Baby – und bleibt alten Prinzipien treu. Im Gegensatz zu einsteigerfreundlichen Titeln wie **World of Warcraft** setzt das Fantasy-Epos **Vanguard** auf Komplexität. So dürfen Sie etwa hunderte von Charaktereigenschaften erwarten und hochkomplizierte Berufe bis zum Maximum ausreizen.

5. World of Warcraft Battlegrounds
(Blizzard/Juni 2005)

Nachschub für **World of Warcraft**-Süchtige! In Kürze erscheint das kostenlose Update **Battlegrounds**. Kern des Pakets: Zwei neue XXL-Instanzen, die einmal strategische, einmal eher actionlastige Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe bieten. Die Ankündigung des ersten kostenpflichtigen Add-ons soll bald folgen.

6. Pirates of the Caribbean (Disney Online/Q2 2006)
Sie wollten schon immer Pirat sein? Dann freuen Sie sich auf den Disney-Titel, der im Sommer nächsten Jahres Freibeuterromantik auf die Monitore zaubern will.

7. Dungeons & Dragons Online (Turbine/Q4 2005)
Das Fantasy-Rollenspiel basiert auf dem aktuellen **D&D-Regelwerk 3.5** und entführt Spieler in eine bisher noch nicht bekannte Welt.


TUNNEL-RUMMEL Der Teufel steckt nicht nur im Detail, sondern auch im U-Bahn-Schacht.


ECHT SCHRECKLICH In der Ego-Ansicht kommt man sich näher.

Hellgate London

Ex-Blizzard-Suchtexperten öffnen ein neues Höllentor: Sieht aus wie ein moderner Shooter, spielt sich aber eher wie ein aufgebohrtes Super-Diablo.

Es gibt zwei Sorten von Leuten: diejenigen, welche ihre Liebe zu **Diablo 2** offen bekundeten, und die Schar der über mangelnde Kompliziertheit nörgelnden Naserümpfer, die es nur heimlich unter der Bettdecke spielten. Während Blizzard North sich mit einem Nachfolger elend viel Zeit lässt, verselbstständigte sich das aus Erich Schafer, Bill Roper und Dave Brevik bestehende Führungstrio. Mit **Hellgate London** will deren neues Entwicklungsstudio Flagship an die höllisch motivierende Action-Rollenspiel-Masche anknüpfen.

Das **Hellgate**-Szenario ist in der nahen Zukunft angesiedelt. Seit fünf Jahren wird London von Dämonen und Höllenkreaturen beherrscht, die überlebenden Menschen vegetieren im Untergrund vor sich hin. Was mit dem Rest der Welt passierte, ist unbekannt (... es lässt Spielraum für weitere Fortsetzungen).

Neue Perspektive

Der überfällige Sprung ins 3D-Zeitalter wird radikal vollzogen. Weg ist die isometrische Außendarstellung der **Diablo**-Serie, den eindrucksvollen Monstern blicken Sie jetzt in der Ego-Ansicht tief in die Augen. Deswegen wird **Hellgate London** aber nicht zum herkömmlichen Shooter. Denn Ihre Reflexe spielen beim Waffeneinsatz eine geringere Rolle als die statistischen Werte der Ausrüstung und magische Verstärkung. Im Mittelpunkt soll nämlich die Such- und Sammelleidenschaft stehen, das Stöbern nach der perfekten Equipment-Ergänzung in zufällig generierten Levels. Die meisten Waffen verfügen auch über Modifizierungs-Slots, um ihre Wirkungsweise individuell aufzurüsten.

Spielerisch ist noch einiges in der Schwebe. So experimentiert man bei Flagship an einem tiefgründigeren Fähigkeiten-System, das aber nicht zu kompliziert werden soll. Bei den Charakterklassen verspricht man eine gute Mischung aus Nah- und Fernkämpfern, Stealth-Experten und Heilern. Fein abgestimmt nicht nur für abwechslungsreiche Einzelspieler-Erlebnisse, sondern auch kooperatives Multiplayer-Gaming.

HEINRICH LENHARDT 

*So sieht sie also aus, die Zukunft des Action-Rollenspiels. Höllenspuk für die Neuzeit, Grafik und Szenario landen ganz weit weg von den mittelalterlichen Fantasy-Vorfahren. In Erich Schafer und seine Truppe setze ich grenzenloses Vertrauen, was die Entwicklung unwiderstehlicher Motivationsformeln mit einfacher Bedienung betrifft. Auch wenn die Feinschliff-Wut jahrelange Geduld erfordert, wie wir ja alle bei **Diablo 2** erlebt haben.*

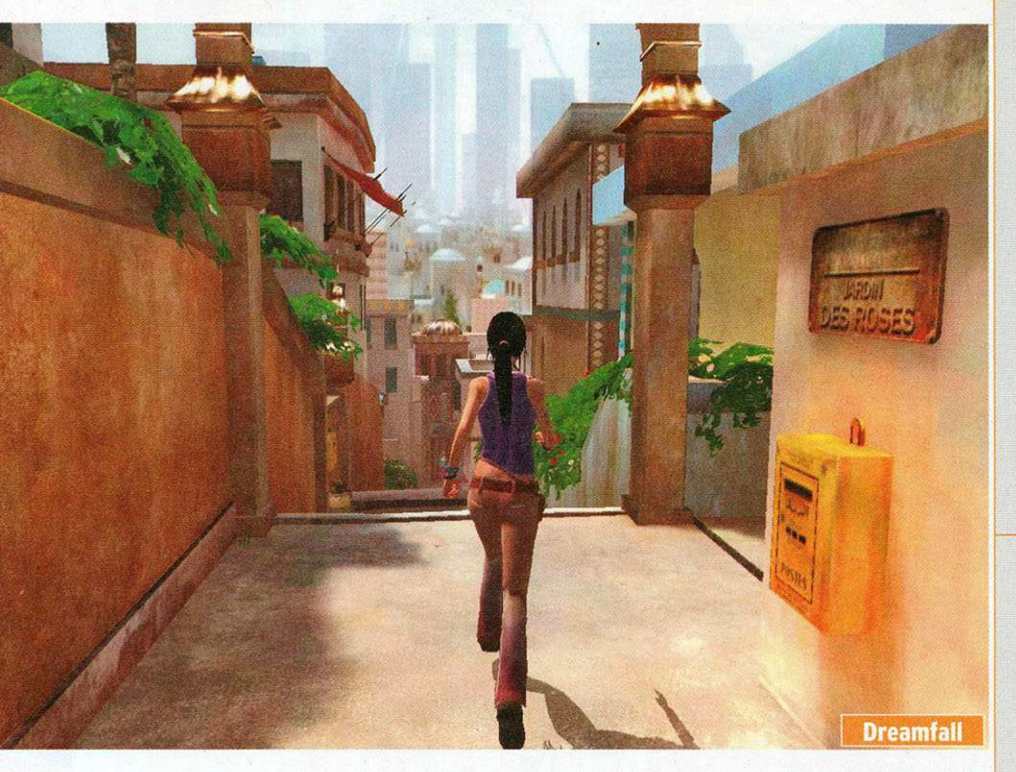
Entwickler: Flagship Studios
Anbieter: Namco
Termin: 2006


EINE GEKLEBT Die Resistenzen der einzelnen Monstertypen legen gelegentliche Waffenwechsel nahe.


RUINÖS Fünf Jahre Dämonen-Terror haben das Stadtbild Londons nicht gerade vorteilhaft geprägt.

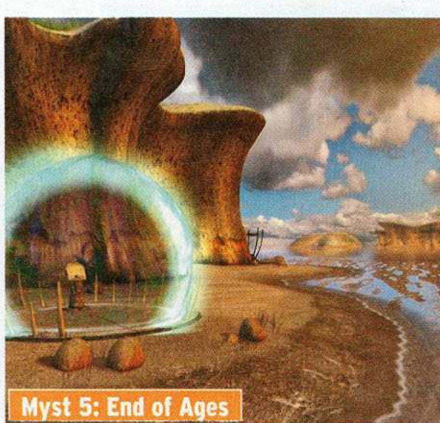

NUR NICHT DRÄNGELN Mit der modifizierten Energiepistole knöpfen wir uns ein gemischtes Gegnerrudel vor.

Adventures



Dreamfall


Runaway 2


Myst 5: End of Ages



The Westerner 2

Adventures

Lust auf Abenteuer? Klassische Adventures sind auch auf der diesjährigen E3 ausreichend vertreten.

1. The Westerner 2
(Revistronic/September 2005)



Auch im Nachfolger zu **The Westerner** spielt Revolverheld Fenimore Fillmore die Hauptrolle. Doch Sie werden ihn nicht wiedererkennen: Aus der einstigen Comicfigur ist ein richtiger Cowboy geworden, der nicht nur Köpfchen beweisen muss, sondern sich auch in Action-Schießereien verstrickt. Den naiven Witz des Originals wollen die Entwickler gegen Sarkasmus austauschen.

2. Dreamfall
(Funcom/September 2005)

Beinahe überschreitet **Dreamfall** die Grenze zum Action-Adventure: Sie steuern drei Figuren durch eine fantasievolle Welt, kombinieren Gegenstände wie im klassischen Adventure und bekämpfen Feinde in Echtzeit. Die 3D-Grafik scrollt mit, während Sie in verschneiten Winterdörfern, Höhlen und dichten Wäldern der rätselhaften Spur von April Ryan nachgehen.

3. Runaway 2
(Pendulo Studios/Ende 2005)

Runaway 2 führt die Abenteuer von Brian Basco fort. Weil das Adventure eine deutlich längere Spielzeit als der zu kurze Vorgänger aufweisen soll, benötigen die Entwickler noch mehr Zeit für Feintuning: Der neue Termin lautet nun: Ende 2005.

4. Myst 5: End of Ages
(Cyan Worlds/3. Quartal 2005)

Das große Finale der **Myst**-Serie: Sie steuern zwei Figuren durch eine traumhafte 3D-Welt und lösen abstrakte Rätsel. Von Ihrem Spielstil hängt ab, wie die Endsequenz ausfällt.

5. Tony Tough 2
(dtp/2. Quartal 2005)

Was haben ein Dieb, ein UFO und ein Indianerkult miteinander zu tun? Der trottelige Detektiv Tony soll das herausfinden, indem er klassische Rätsel löst. Ganz frisch: die 3D-Grafik.

6. Ankh **(Rebel Games/September 2005)**
Als Spieler helfen Sie dem jungen Assil, einen Fluch im antiken Ägypten loszuwerden. Oliver Rohrbeck, die deutsche Stimme von Schauspieler Ben Stiller, spricht den Protagonisten.

7. Fahrenheit **(Quantic Dream/September 2005)**
Humor überlässt **Fahrenheit** anderen Adventures: In diesem Psychothriller geht es um einen Mann, der blutverschmiert erwacht und sich an nichts erinnern kann.

8. Lula 3D **(CDV/Juni 2005)**
Was lange währt, wird endlich gut. Hoffen wir zumindest im Fall der erotischen Abenteuer von Porno-Produzentin Lula, die ab Juni 2005 nach jahrelanger Entwicklungszeit auf dem PC in ihrem ersten Adventure durchstartet.



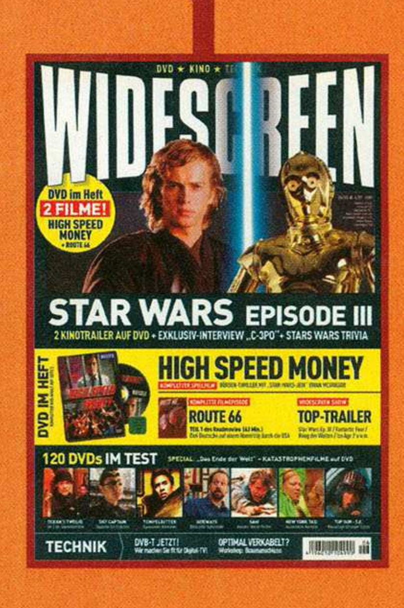
Das große PC-Spielemagazin. Wissen, was gespielt wird.

Das Hardware-Magazin für PC-Spieler. Tests, Tipps, Tuning. Mit CD oder DVD.



Das große Magazin für Filmfans. Kino, DVD, Technik

Entertainment hoch 3. Das große, neue Technik- und Entertainment-Magazin.









Sportspiele


Fußballmanager 2006


Moto GP

Sport & Rennspiele

Im Vergleich zu den zahlreichen Action- und Strategie-Neuheiten sind die PC-Sportler auch dieses Jahr eher in der Unterzahl. Unsere Sportschau zeigt die Höhepunkte.

1. GT Legends
(Simbin/Winter 2005)

Der Nachfolger zur Rennsimulation **GTR – FIA GT Racing Game** konzentriert sich ganz auf nostalgische Fahrzeuge der Sechziger- und Siebzigerjahre. Geboten werden ein großer Karriere-Modus und zehn offizielle Strecken .

2. Need for Speed: Most Wanted
(EA Black Box/Winter 2005)

Bei **Need for Speed: Most Wanted** gehen die Entwickler auf die Anregungen der Fans ein. Die beliebten Verfolgungsjagden mit der Polizei aus der **Hot Pursuit**-Serie ergänzen die frei befahrbare Spielwelt und die Tuning-Möglichkeiten des Vorgängers.

3. World Racing 2
(Synetic/Herbst 2005)

Mit intelligenten Computergegnern, einem detaillierten Schadensmodell sowie einer grandiosen Grafik-Engine will das deutsche Entwicklungsstudio Synetic Anhänger von Rennspielen für **World Racing 2** begeistern. Gas geben dürfen Sie zudem mit einer Reihe seltener, aber authentischer Sportwagen.

4. Fußballmanager 2006
(EA Sports/November 2005)

Von Jahr zu Jahr wird EA Sports' **Fussballmanager**-Reihe umfangreicher. Der neueste Teil setzt auf die Grafik-Engine von **UEFA Championsleague 2004/2005**. Für mehr Atmosphäre sorgen eine neue Zeitung sowie verstärkte Transferaktivitäten der Computergegner – stellen Sie sich also schon mal auf verstärktes Gerangel um Superstars ein. Video auf DVD!

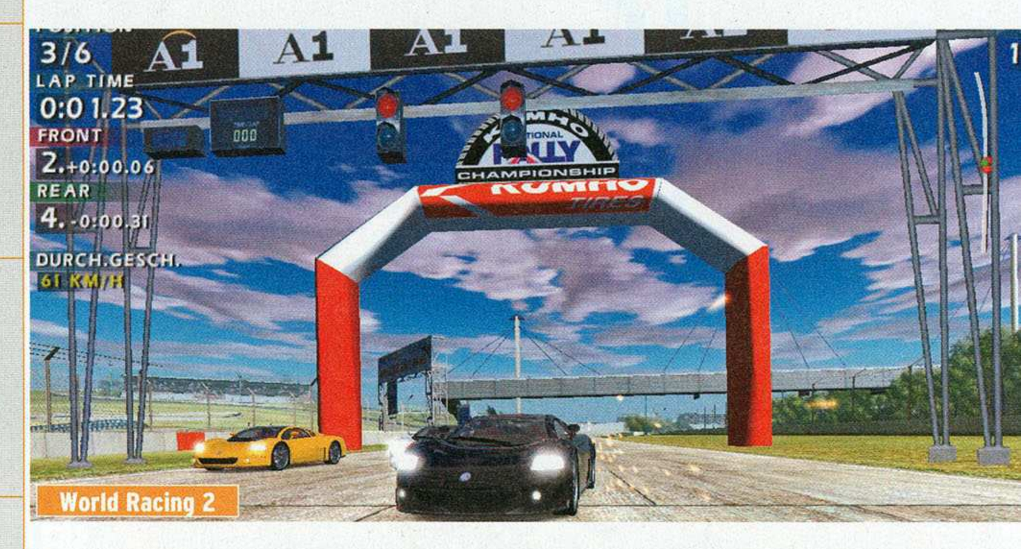
5. Moto GP: Ultimate Racing Technology 3
(Climax/Herbst 2005)

Die **MotoGP**-Serie war schon immer das Nonplusultra für Motorrad-Fanatiker. Mit den offiziellen Fahrern und Maschinen der **MotoGP**-Saison 2004 kämpfen Sie in schicker Optik auf insgesamt 33 originalen Strecken um den Weltmeistertitel. Ein umfangreicher Mehrspieler-Modus ist ebenfalls geplant.

6. Crashday (Moon Byte /Winter 2005)
In diesem Action-Rennspiel erstellen Sie **Trackmania**-like eigene Strecken und fahren Ihre Gegner in Grund und Boden.

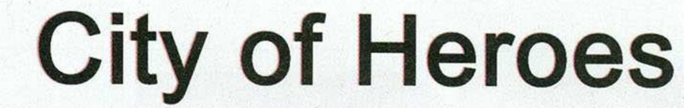
7. EA-Sports-Games (EA Sports/Herbst 2005)
Mit den üblichen Verdächtigen **FIFA 2006**, **NHL 2006** und **Madden 2006** dürfen Sie dieses Jahr natürlich auch rechnen.

8. Pro Evolution Soccer 5 (Konami/November 2005)
Der fünfte Teil der momentan besten Fußball-Simulation verspricht mehr Lizenzen, noch realistischere Schiris und eine detailreichere Optik als zuvor.



World Racing 2


GT Legends



City of Heroes

Heldenhaftes Update zum Nulltarif: Cryptic Studios und NCsoft erweitern ihre Superhelden-Saga um zahlreiche neue Features

Keine Lust auf Elfen, Orks und Zwerge? Ihr wollt knallharte Action und euch steht der Sinn nach einem Leben als Superheld? Dann ist NCsofts Online-Rollenspiel **City of Heroes** die richtige Wahl!

Seit ziemlich genau einem Jahr schlüpfen amerikanische Spieler Tag für Tag in ihre einzigartigen Kostüme. Hierzulande befreien Online-Helden seit etwa drei Monaten die Welt vom Bösen.

Genau der richtige Zeitpunkt, um der stetig wachsenden Fangemeinde mit einem weiteren kostenlosen Update noch mehr spielerischen Tiefgang zu bescheren:

„Ausgabe Nr.4: Kolosseum" steht ab sofort allen City of Heroes-Spielern kostenlos zum Download zur Verfügung! Neben zahlreichen Verbesserungen freuen sich die virtuellen Superhelden vor allem auf spannende Kämpfe Mann gegen Mann und Team gegen Team.

Das neuartige PvP-System bietet die perfekte Möglichkeit, um seine Kräfte noch besser kennen zu lernen und persönliche Taktiken zu verfeinern. Erfolge und Niederlagen lassen sich zudem stets in den aktuellen Rankings ablesen. Wer ist der beste Superheld?

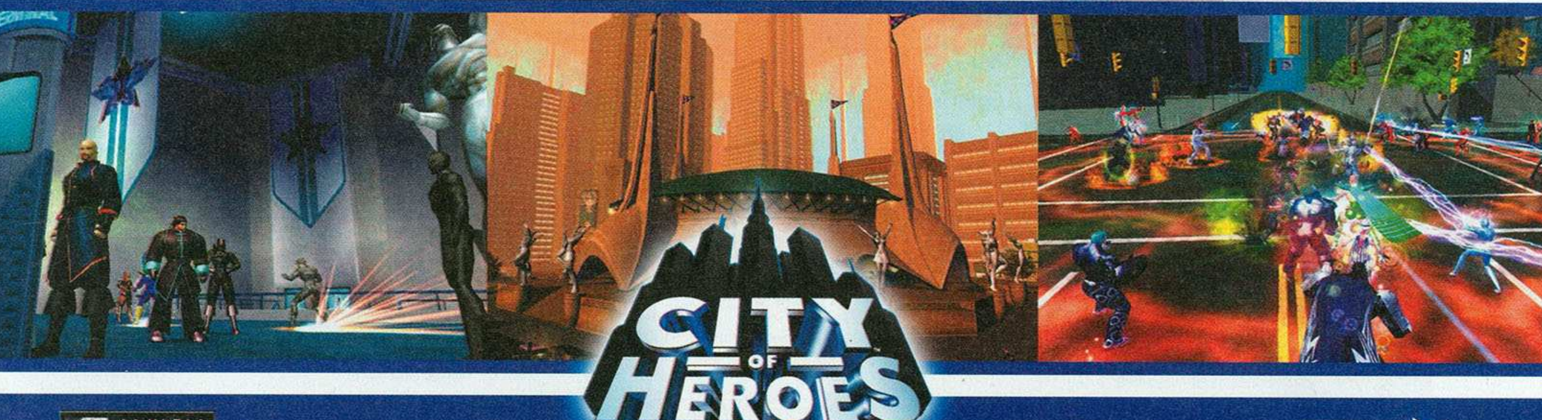
Wer seine errungenen Siege entsprechend feiern will, der sollte einen Blick auf die neuen Kostüme werfen. Hoch im Kurs stehen in der aktuellen Saison asiatische Outfits, die in zahllosen Variationen die Schaufenster der Ingame-Shops schmücken. Wem es jetzt in den Fingern juckt, der sollte nicht zögern und sich seine persönliche City of Heroes-Version für ca. 20 Euro kaufen.

Features:

- einzigartiger PvP-Modus
- Live-Ranking aller PvP-Kämpfe
- neue Kostüme im Anime-Style
- verfeinerte Charaktergestaltung
- Steuerung jetzt auch per Maus
- hilfreicher Koalitions-Chat
- diverse weitere Verbesserungen

Bist du ein Held?

Beweise es in City of Heroes!





NCSOFT

TEST



So testen wir

PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE: Imperial Glory, Stronghold 2, Singles 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Rollercoaster Tycoon 2 Gold, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Age of Empires 3, Codename: Panzers 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Star Wolves
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Singles 2

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE: Juiced, Trackmania Sunrise, PES 4
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 4, Trackmania Sunrise
EINSAME-INSEL-SPIELE: Mad-TV, Monkey Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Seinen Urlaub
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Juiced
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Keine WM-Karten bekommen zu haben

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft, Panzers-2-Beta, Pariah
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Rome: Total War, X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Earth 2160 ... und immer noch die Battlegrounds für WoW
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Guild Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Boiling Point

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft, Guild Wars
MULTIPLAYER-FAVORIT: Guild Wars
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike: Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Prey
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Boiling Point – nach drei Patches
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Pariah

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE: Boiling Point, Star Wars Galaxis, Flight Simulator 2004
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 4, Silent Hunter 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Battlefield 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Star Wolves
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Pariah

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE: World of Warcraft, 1944
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: War Front
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Boiling Point
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Stronghold 2

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE: Still Life, Imperial Glory, Stronghold 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike: Source
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 4, Live for Speed, Enemy Territory
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Unreal-Engine-3-Spiele
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Still Life
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Stronghold 2 Mehrspieler-Modus

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE: Splinter Cell: Chaos Theory, Half-Life 2, World of Warcraft
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: Maniac Mansion, NHL 95, Railroad Tycoon
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Age of Empires 3, Half-Life 2: Aftermath, Hellgate London
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Psychonauts
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Driver 3

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD



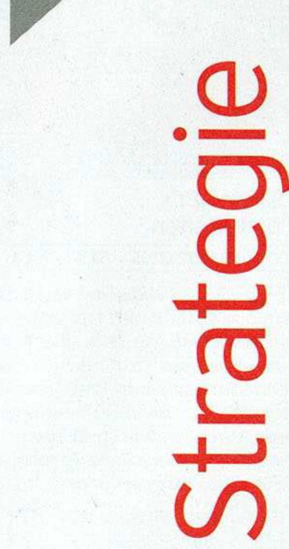


Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 120.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9700/9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra



Strategie

ECHTZEIT-STRATEGIE



1944: Winterschlacht in den Ardennen

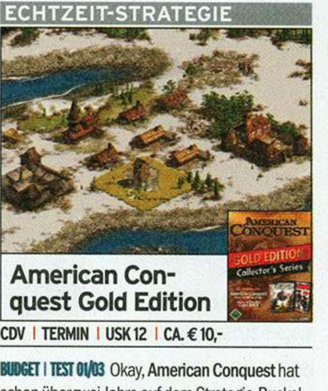
CDV | 26.04.2005 | USK 16 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 88 1944 zeichnet die letzte Wehrmachtsoffensive in den Ardennen nach. Auf amerikanischer und deutscher Seite, die leider nicht in einer zusammenhängenden Kampagne gespielt werden können, kommen zahlreiche neue Waffen wie der Sturmtiger zum Einsatz. Besonderer Reiz des Strategiespiels: Verlassene Feindpanzer lassen sich kapern und in der eigenen Truppe benutzen. (ch)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	80	70	80	79

ECHTZEIT-STRATEGIE





American Conquest Gold Edition

CDV | TERMIN | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 01/03 Okay, **American Conquest** hat schon über zwei Jahre auf dem Strategie-Buckel und sieht im Vergleich zu neueren Titeln bescheiden aus. Spielerisch ist der in der Kolonialzeit angesiedelte Taktik-Schmaus aufgrund seiner realistischen Schlachtfeld-Simulation und des kniffligen Missionsdesigns für Fans aber immer noch empfehlenswert. Die Gold-Edition enthält das Hauptspiel sowie das Add-on **Fight Back**. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	74	75	76	74

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Universal Boxing Manager

VITREX | 19.04.2005 | USK 6 | CA. € 10,-

NEUHEIT | Maske-Manager Sauerland, Klitschko-Entdecker Kohl oder US-Zampano Don King sind für Sie nur Amateure? Dann machen Sie es doch besser! Als Besitzer eines eigenen Box-Stalls planen Sie Trainingsintensität, verhandeln mit Sponsoren, engagieren hoffnungsvolle Nachwuchstalente und vereinbaren Kämpfe für Ihre Schützlinge. Anschließend betrachten Sie die Keilereien aus der Vogelperspektive und bestimmten in den Rundenpausen die Marschroute. Mit jedem Sieg kraxeln Ihre Sportler in der Weltrangliste nach oben und dürfen sich Hoffnung auf einen baldigen WM-Kampf machen. Klingt gut, ist aber mangels dauerhafter Abwechslung und biederer Präsentation ein viel zu kurzes Vergnügen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
48	36	78	--	59

ECHTZEIT-STRATEGIE



Castle Strike

AK TRONIC | 03.05.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 03/04 Mit vielen Vorschusslorbeeren bedacht, enttäuschte das Anfang 2004 veröffentlichte **Castle Strike** mit einer laschen KI und diversen Bugs. Kurze Zeit später warfen die Entwickler einen Patch auf den Markt, der die gröbsten Probleme ausmerzte. Diese bereinigte Version der Mittelalter-Metzelei gibt es jetzt zum Schnäppchenpreis von zehn Euro. Ihr Held hört auf den Namen Thorwald. Als sein Vater hinterrücks gemeuchelt und auch noch Schwesterherz Svea entführt wird, beginnt ein Rachefeldzug über acht abwechslungsreiche Missionen. Die späteren 16 Aufträge führen Sie unter anderem an der Seite der Engländer im Hundertjährigen Krieg gegen die Franzosen ins Feld. Strategie-Fans schlagen bei diesem Preis zu. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	78	73	75	75

RUNDEN-STRATEGIE



Domination

FLASHPOINT | 09.05.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 86 Der Nachfolger des Rundenstrategiehits **Massive Assault** lässt den Konflikt zwischen den bekannten Fraktionen neu entflammen: Die schon fast geschlagene Phantom League geht mit neuen Waffen zum Gegenangriff über. In die Defensive gezwungen, versucht die UFN den technologischen Rückstand aufzuholen. Sie geben auf dem komplett dreh- und zoombaren Schlachtfeld rundenweise den Befehl zum Vormarsch oder Angriff. Bis auf die lieblos erzählte und schwach vertonte Hintergrundgeschichte gibt es wenig zu meckern. Besonders gefallen haben uns die kinderleichte Steuerung sowie der taktische Tiefgang. Die sehenswerte 3D-Optik des Vorgängers wurde zusätzlich aufpoliert. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	62	85	85	80

RUNDEN-STRATEGIE



Heroes of Might & Magic 3: Complete

AK TRONIK | 13.05.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 02/01 Strategen mit Fantasy-Faible geht das Herz auf: Den ganz schön angestaubten dritten Teil der **Heroes of Might and Magic**-Trilogie gibt es jetzt zum Schleuderpreis als Rundumsorglospaket mit den beiden englischsprachigen Erweiterungen **Armageddon's Blade** und **Shadow of the Death**. Über 200 verschiedene Karten und Szenarien lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
61	64	78	67	**67**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Imperial Glory

EIDOS | 31.05.2005 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 74 Der Verwaltungsmodus von **Imperial Glory** macht Grafik zur Nebensache: Trotz 2D-Karte überzeugen Funktionsvielfalt, authentisch agierende Gegner und ausgefeilte diplomatische Möglichkeiten. Regelmäßig eingestreute Schlachten in Echtzeit würzen das Spielerlebnis mit taktischem Anspruch und schicker 3D-Grafik. Ein Multiplayer-Test folgt in PC Games 08/05. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	85	81	--	**83**

AUFBAU-STRATEGIE



Locomotion

AK TRONIC | 13.05.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 11/04 Das Spielprinzip von **Transport Tycoon** paart sich mit der Technologie von **Rollercoaster Tycoon 2**: Wer erfolgreich Kohle und Getreide auf Waggons und Lkws verlädt, kann ganze Landstriche mit Schienen, Flug- und Seehäfen sowie Bahnhöfen überziehen. Recht gewöhnlicher Aufbau-Spaß mit bewährter Bedienung, altertümlicher Grafik und wenig abwechslungsreichen Szenarien. (pf)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
55	80	78	52	**61**

AUFBAU-STRATEGIE



Singles 2: Wilde Zeiten

KOCH MEDIA | 27.05.2005 | USK 16 | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 82 Die Liebe Ihres Lebens suchen Sie auch im zweiten Teil der Verkupplungssimulation **Singles**. Herausragende Neuerung: In der Kampagne leben und lieben Sie zu dritt in einer WG und dürfen erstmals das Haus verlassen, um in der neuen Bar zu flirten. Sonst hat sich wenig getan, auch die Spieldauer ist nach wie vor recht gering. Spaß bringt **Singles 2** dennoch, an **Die Sims 2** kommt es aber nicht ran. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	80	79	--	**78**

RUNDEN-STRATEGIE



King of Dark Age

VITREX | 03.05.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | **King of Dark Age** entführt Sie ins finstere Mittelalter. Ziel des rundenbasierten Strategiespiels: Erobern Sie so viele Ländereien wie möglich. Auf dem unübersichtlichen 2D-Spielfeld sorgen Sie zunächst für das Wohlergehen des Volks, den Ausbau Ihres Hauptquartiers zur stattlichen Burg und planen schließlich den Vormarsch Ihrer Armee. Trifft diese auf einen Feind, wechselt die Ansicht zum Schlachtfeld, wo Sie Ihre Einheiten in Echtzeit befehligen. Leider halten sich Ihre Soldaten selten an Order und auch die taktischen Auswirkungen diverser Formationen sind unklar. Dank der schwachen Computergegner gewinnen Sie trotzdem fast immer. Das fummelige Interface sowie die unzureichende KI sorgen von der ersten Spielminute an für Frust, die Animationen sind mies und auch der Sound entpuppt sich als Atmosphärekiller. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
58	43	60	56	**56**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Spellforce: Platinum Edition

JOWOOD | 09.05.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

BUDGET | TEST 01/04 Die Platinum-Edition veredelt den umfangreichen Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie mit den beiden bisher veröffentlichten Add-ons **The Breath of Winter** sowie **Shadow of the Phoenix**. Allein das Hauptspiel bietet 22 fantastische Inselwelten, deren Erkundung Bestandteil der epischen Hintergrundgeschichte ist. Mit Unterstützung einer der sechs verfügbaren Rassen errichten Sie im Strategie-Modus Basen und produzieren so auf traditionelle Echtzeit-Strategie-Art Truppen nach. Die beiden Erweiterungen bieten Unmengen an neuen Gegnern und Helden sowie zwei frische Kampagnen. In **Breath of Winter** kämpfen Sie in einer stimmungsvollen Eislandschaft gegen dunkle Mächte. Bei **Shadow of the Phoenix** müssen Sie den sagenumwobenen Phönixstein finden. Vorsicht: Suchtgefahr! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	86	91	70	**90**

ECHTZEIT-TAKTIK



Star Wolves

FROGSTER | 19.05.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 84 Fiese Weltraumpiraten treiben im 23. Jahrhundert ihr Unwesen. Aber nicht mehr lange! Denn Sie und Ihr sechsköpfiges Söldner-Team sagen den Bösewichten den Kampf an. Die gelungene Rollenspielkomponente garantiert Langzeitmotivation. Dafür nervt die mangelhafte Übersicht bei den taktisch anspruchsvollen Kämpfen enorm. Nicht mehr zeitgemäß ist ferner die Grafik. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	73	71	--	**79**

SPIELEGENRE

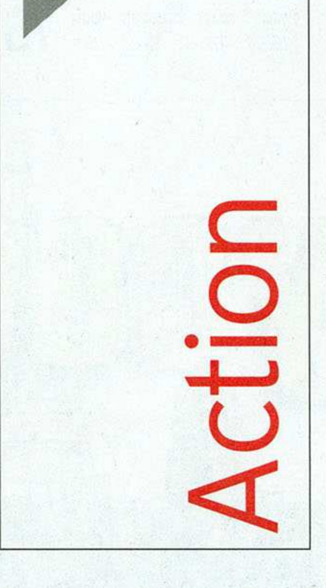


Stronghold 2 v1.2

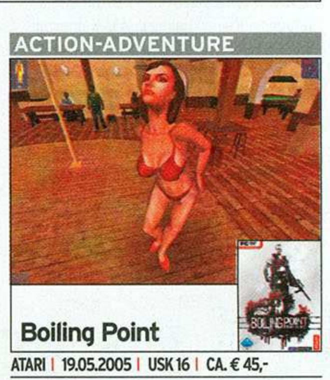
TAKE 2 | 29.04.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 80 Zwei in kurzer Abfolge veröffentlichte Patches sollen **Stronghold 2** von störenden Bugs befreien. Leider schwächeln künstliche Intelligenz und Kollisionsabfrage auch in Version 1.2; lediglich das Nahkampfverhalten hat sich seit unserem ersten Test gebessert. Dem Mehrspieler-Modus fehlt es an taktischer Tiefe, einstellbarer Spielgeschwindigkeit sowie zusätzlichen Modi. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
73	87	78	69	**80**



ACTION-ADVENTURE



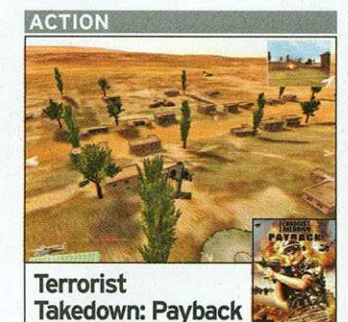
Boiling Point

ATARI | 19.05.2005 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 96 Ein Mann sieht rot: In Person von Saul Myers jagen Sie die Kidnapper Ihrer Tochter quer durch einen fiktiven Dschungelstaat. Dabei bestimmt Ihr Handeln, wie sich die sieben Fraktionen Ihnen gegenüber verhalten. Kämpfen Sie zum Beispiel für die Mafia, haben Sie CIA und Regierung gegen sich. Ein interessanter Genremix mit Schwächen bei KI und Missionsdesign. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	70	79	--	**73**

ACTION



Terrorist Takedown: Payback

DTP | 07.04.2005 | USK 16 | CA. € 20,-

NEUHEIT | **Terrorist Takedown: Payback** versetzt Sie in die Rolle eines US-Elite-Soldaten, der im Antiterror-Einsatz als Bordschütze und Pilot in zehn langweiligen Wüstenmissionen auf alles schießt, was sich bewegt. Nach einer halben Stunde erscheint der Abspann und das Spiel ist vorbei. Wenn Sie überhaupt so lange durchhalten – denn Grafik, Sound und Spieldesign enttäuschen auf ganzer Linie. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
35	19	58	--	**36**

EGO-SHOOTER



Delta Force Xtreme

NOVALOGIC | 18.05.2005 | USK 16 | CA. € 25,-

NEUHEIT Eine Neuauflage des allerersten **Delta Force**-Teils erwartet Sie bei diesem Ego-Shooter. Arbeitete damals noch im Hintergrund die Voxel-Engine, sorgt in **Delta Force Xtreme** die Technik aus **Joint Operations** und **Comanche 4** für beeindruckende Landschaften und Effekte. Die Missionen, bei denen Sie aufseiten der Amerikaner Terroristen jagen, stammen aus dem Klassiker. Mit einem Unterschied: Dieses Mal dürfen Sie an einigen Stellen auch mit Fahrzeugen durch die Pampa heizen. Leider fehlt erneut eine zusammenhängende Story. Und auch die miserable KI hat Novalogic unverändert übernommen, was zugleich der größte Kritikpunkt an **Delta Force Xtreme** ist. Sehr spaßig ist dafür der Mehrspieler-Modus mit Fahrzeugen. Eine Alternative zu **Joint Operations** ist er aber mangels Eroberungsmodus nicht. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	79	81	75	**60**

EGO-SHOOTER



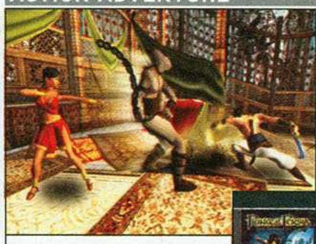
Pariah

DIGITAL EXTREMES | 10.5. | USK 18 | CA. € 45,-

NEUHEIT | **TEST S. 90** Nach **Unreal Tournament 2004 (dt.)** folgt mit **Pariah** der neue Ego-Shooter von Digital Extremes, diesmal zugeschnitten auf Solisten: Sie übernehmen die Rolle von Dr. Mason, einem Arzt, der mit seiner Patientin Karina mit einem Raumschiff auf einem Planeten abgestürzt ist, und ballern sich durch 18 solide Levels. Das Waffenarsenal ist mit seinen Schnellfeuergewehren, den Plasmakanonen, den Raketen- und Granatwerfern Standard, auch der Spielablauf wagt keine großen Experimente: Überwiegend agieren Sie in hübschen Außenarealen, seltener sind Innenlevels. Mächtige Explosionen, die gute Grafik und die Möglichkeit, Waffen aufzubessern, trösten über die wirre Story hinweg. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	70	80	74	**74**

ACTION-ADVENTURE



Prince of Persia: The Sands of Time

AK TRONIC | 16.05.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | **TEST 12/03** Ein junger Prinz hört auf den Rat eines falschen Wesirs, stopft einen magischen Dolch in eine Sanduhr, der tödliche Inhalt strömt aus und verwandelt alle Palastbewohner in Zombies. Drei Überlebende lässt der Sandsturm zurück: den Prinzen – also Sie –, eine hübsche Prinzessin und den besagten Wesir. Die nächsten zehn Stunden werden Sie damit verbringen, den Bösewicht im Schloss aufzustöbern. Bis zum Ende balancieren Sie über Mauervorsprünge, laufen an Wänden entlang, hüpfen über Abgründe und kämpfen gegen untote Palastwachen. Außerdem gibt es eine Reihe simpler Schalterrätsel zu lösen. Die Grafik ist noch immer sehr ordentlich, der Spielablauf rasant und die Steuerung nahezu perfekt. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	85	90	--	**82**

MULTIPLAYER-SHOOTER

Unreal Tournament 2003 (dt.)

AK TRONIC | 16.05.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | **TEST 05/03** Wer bei Impact Hammer, Pulse Blaster oder Redeemer nur Bahnhof versteht, hat vermutlich noch nie eine Partie **Unreal Tournament** mit eben diesen Waffen gespielt. Gottlob ist die Gelegenheit, Versäumtes nachzuholen, jetzt besonders günstig. In 30 exotischen Innen- und Außenlevels bekriegen Sie sich im Netzwerk oder übers Internet mit anderen Spielern. Bewährte Modi wie Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Domination 2, Survivor oder Bombing Run sorgen für reichlich Abwechslung und rasantes Spiel. Beeindruckend: Obwohl die Technik von **Unreal Tournament 2003** bereits zwei Jahre alt ist, hält sie dem Vergleich mit einer Vielzahl aktueller Titel problemlos stand. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	84	87	82	**82**

ACTION



Böse Nachbarn Compilation

JOWOOD | 03.06.2005 | USK 6 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 05/03 Schadenfreude ist die schönste Freude: In **Böse Nachbarn** und **Böse Nachbarn 2** treiben Sie Ihren PC-Mitbewohner in den Wahnsinn. Dazu sägen Sie in dessen 2D-Wohnung die Beine seines Sessels an oder kippen ihm während des wohlverdienten Urlaubs Abführmittel ins Bier. Sind alle Streiche geglückt, geht's im nächsten Level weiter. Für eine halbe Stunde ganz witzig, dann wird es langweilig. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	69	73	--	61

EGO-SHOOTER



Tron 2.0

AK TRONIK | 16.05.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 10/03 Ein frustriertes „Da steckt man nicht drin!" hat sicher jeder von uns schon einmal geäußert, wenn der PC nicht so wollte, wie man es erwartet. Nachwuchs-Hacker Jet Bradley hat ein anderes Problem: Er steckt drin. Genauer gesagt im Firmennetzwerk seines Vaters. Schuld ist das Betriebssystem Ma3a, das den Protagonisten des einzigartigen Ego-Shooters zunächst digitalisiert und dann ins System eingespeist hat, um einem bösartigen Virus den Garaus zu machen. Dummerweise halten die meisten Programme Jet selbst für den Auslöser des Virus und bekämpfen ihn mit allen Mitteln. In knapp 30 Missionen ballern Sie sich nicht durch blühende Landschaften oder helle Korridore, sondern geometrische Umgebungen, deren leuchtende Konturen 80er-Jahre-Charme haben. Der Schwierigkeitsgrad ist happig, der Spielspaß enorm. Kaufen! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	87	85	76	80

Abenteuer



ADVENTURE



Bad Mojo Redux

REBEL GAMES | 16.05.2005 | USK 16 | CA. € 20,-

NEUHEIT | 1996 erschien mit **Bad Mojo** eines der schrägsten Adventures aller Zeiten, das sich großer Beliebtheit erfreute. Die Neuauflage bietet mit krümeligen Videos und einer maximalen Auflösung von 640x480 Bildpunkten allerdings eine Technik von vorgestern. Das ganze Abenteuer spielt ausschließlich in einem kleinen Geschäftshaus, trotzdem ist die Spielwelt riesig. Das liegt daran, dass der forschungswütige Entomologe Roger Samms durch ein verzaubertes Medaillon zur Kakerlake mutierte und Sie aus Sicht des ekligen Krabbeltiers die Welt erkunden. Auf der Suche nach dem Elixier zur Rückverwandlung lösen Sie eine Reihe witziger, aber in der Summe viel zu ähnlicher Rätsel. Fans des Klassikers haben Ihren Spaß, andere greift besser zum ebenfalls gruseligen **Black Mirror**. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
49	62	74	--	61

ACTION-ROLLENSPIEL





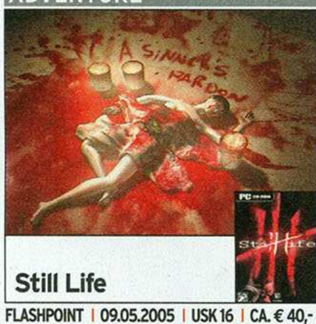
Dungeon Siege

AK TRONIK | 16.05.2005 | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 06/02 Auch wenn **Dungeon Siege** gerade die dritte Kerze auf dem Geburtstagskuchen auspusten durfte, hat es bis auf die inzwischen etwas altmodische Optik wenig von seinem Reiz verloren. Ziel der packenden Mixtur aus Action- und Rollenspiel ist es, die Armee des Bösen aufzuhalten, die in einer riesigen 3D-Fantasywelt wütet. Zu Spielbeginn stehen Sie als einsamer Held ganz alleine da und erweitern Ihre Kampftruppe erst im Spielverlauf auf bis zu acht Charaktere. Interessant: Erfahrungspunkte suchen Sie bei **Dungeon Siege** vergebens, stattdessen kommt ein fähigkeitenbasiertes System zum Einsatz. Drei Eigenschaften sowie vier Skills stehen zur Verfügung. Je öfter Sie eine der Fähigkeiten einsetzen, desto schneller steigt deren Wert. Dank einfacher Steuerung und fantastischer Atmosphäre auch 2005 noch herausragend! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
73	79	89	82	88

ADVENTURE



Still Life

FLASHPOINT | 09.05.2005 | USK 16 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 102 Eine brutale Mordserie ruft FBI-Agentin Victoria McPherson auf den Plan. Bei ihren Ermittlungen stößt sie auf mysteriöse Parallelen zu einem Serienkiller, den ihr ebenfalls als Spion tätiger Großvater 70 Jahre zuvor verfolgte. **Still Life** fesselte den Spieler durch viele hervorragend gemachte Zwischensequenzen. Bis auf wenige Highlights durchschnittliche Rätsel dämpfen die Atmosphäre jedoch. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	79	76	--	80

ONLINE-ROLLENSPIEL



Guild Wars

ARENANET | 28.4.05 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 104 **Guild Wars** ist ein besonderes Online-Rollenspiel geworden, näher dran an **Diablo** als an **World of Warcraft**: Sie knüpfen in den Städten Kontakte mit anderen Spielern und erleben dann Abenteuer in monsterverseuchten Instanzen. **Guild Wars** ist, von der umfangreichen Story-Kampagne abgesehen, auch eine hervorragende Plattform für PvP-Kämpfe im Gilden-Team. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
85	88	90	--	90



Sport

RENNSPIEL



Juiced

JUICE GAMES | 17.06.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 110 Endlich eine ernst zu nehmende Alternative für **Need for Speed: Underground 2**! Im Karriere-Modus der Tuning-Simulation **Juiced** kämpfen Sie um Respekt. Den verdienen Sie sich durch gute Leistungen auf der Rennstrecke und riskante Wetten. Leider merkt man der Grafik die Konsolenherkunft des Titels an. Klasse hingegen: der riesige Fuhrpark, das realistische Fahrgefühl sowie die starke Gegner-KI. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	80	81	86	84

»Das heiß erwartete Action-Rollenspiel Dungeon Lords will beweisen, dass World of Warcraft doch nicht der Weisheit letzter Schluss war.« (PC Action 5/2005)

»Dungeon Lords verspricht die Action von Diablo und den Tiefgang von Gothic.« (PC Games 04/05)

EIN EPISCHES ROLLENSPIEL VON D.W. BRADLEY

DUNGEON LORDS

DUNGEON

Das Spielen von Dungeon Lords verursacht schlaflose Nächte und wochenlangen Realitätsverlust.

»...die gewaltige Spielwelt überzeugt nicht nur technisch, sondern auch in Sachen Atmosphäre.« (PC PowerPlay Februar 2005)

»David Bradleys neues Werk bietet freie Charakterentwicklung, eine riesige Fantasy-Welt und packendere Kämpfe als so mancher Actiontitel.« (GameStar August 2004)

www.dungeonlords-game.de











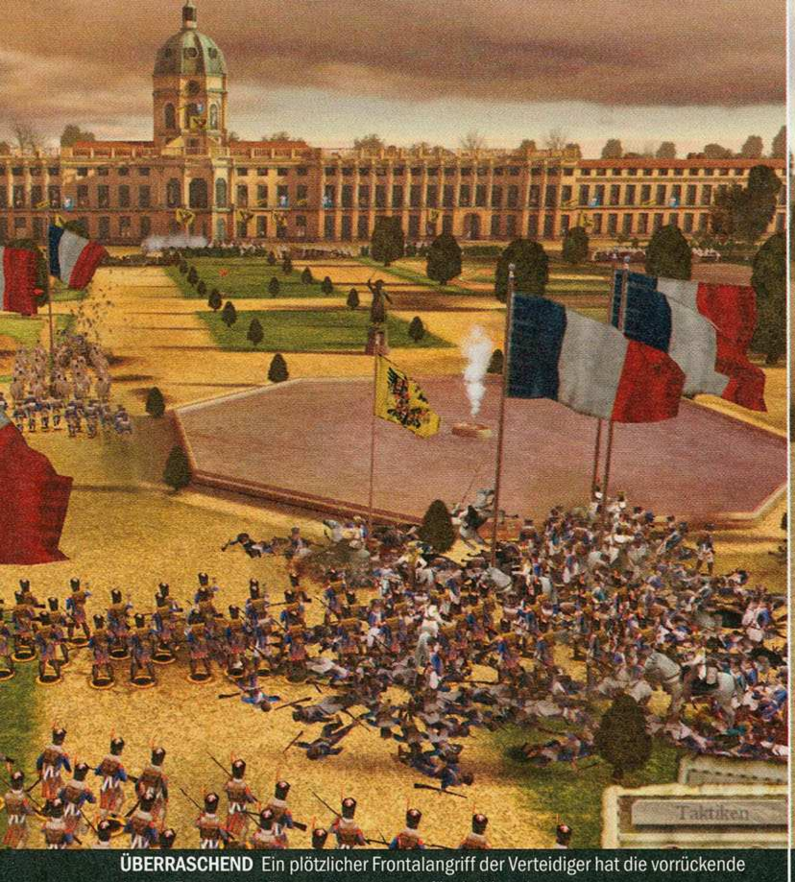
Imperial Glory

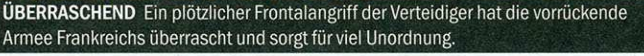
Aufregende 3D-Schlachten und die Spieltiefe eines Civilization: Imperial Glory im Duell mit Rome.

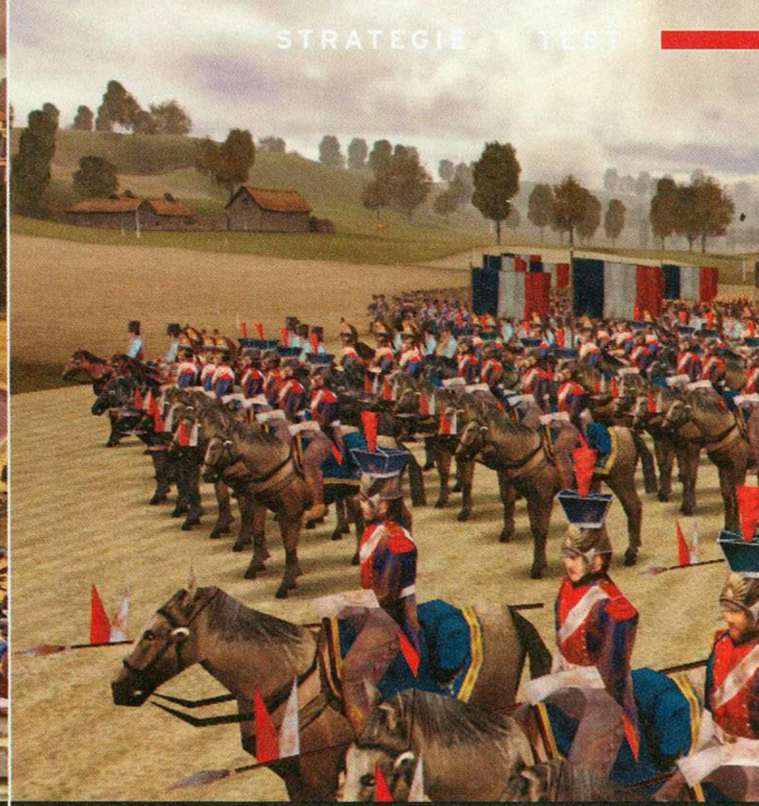
Am 18. Juni 1815 verpufften die Alleinherrschaftsträume von Napoleon Bonaparte: Eine Streitmacht von Preußen, Briten und Niederländern vernichtete das 72.000 Mann starke französische Heer in der Schlacht um Waterloo und befreite Europa aus der Hand des Despoten. 25 Jahre zuvor, unmittelbar nach der Französischen Revolution, begann ein Zeitalter der Unsicherheit und Kriege. Fünf Großmächte stritten um die militärische, politische und wirtschaftliche Führung: Preußen, Österreich und Frankreich dominierten den zentralen Kontinent, Russland näherte sich von Osten und Großbritannien avancierte zur vorherrschenden Seemacht. Vor diesem turbulenten Hintergrund krönt **Imperial Glory** Sie zum Alleinherrscher über eines der fünf Reiche. Verfolgen Sie einen ähnlichen Weg wie Napoleon, dessen militärisches Genie die Welt erzittern ließ? Oder setzen Sie auf Handel und Diplomatie, um andere Völker durch Fortschritt zu beeindrucken und friedlich einzugliedern?

Gefährlicher Expansionsdrang

Imperial Glory vereint zwei grundverschiedene Spielprinzipien: Im Verlauf der Einzelspieler-Kampagne wechseln sich regelmäßig ausgedehnte Echtzeitschlachten, vergleichbar mit **Rome: Total War** und **Cossacks 2**, und rundenbasierte Reichsverwaltung im Stile von **Civilization** ab. Letzterer Part bildet den Einstieg. Sie starten mit einer kaum ausgebauten Hauptstadt, wenigen Territorien und einer Hand voll Soldaten. Aus der Vogelperspektive blicken Sie auf eine schmucklose 2D-Karte des damaligen Europas. Zusammenhängende Reiche sind farbig gekennzeichnet; Offiziere, die wie Zinnsoldaten aussehen, markieren eigene und feindliche Truppenverbände. Abhängig vom gewählten Land variieren die Anfangsbedingungen und ersten Ziele. Preußen, klein an Fläche, versucht so schnell wie möglich die benachbarten Länder Sachsen, Polen und Schweden zu erobern. Denn in jeder Runde produziert jedes Territorium Gold, Rohstoffe, Bevölkerung und Nahrung; eine hohe Zahl unterschiedlicher Ländereien in Ihrem Besitz füllt Staatssäckel und Vorratslager. Wir entscheiden uns für Großbritannien, besitzen bereits zwei Schiffe und streben nach Landbesitz auf dem Kontinent. Ideale Opfer sind unabhängige, nicht spielbare Kleinstaaten wie Dä-




ÜBERRASCHEND Ein plötzlicher Frontalangriff der Verteidiger hat die vorrückende Armee Frankreichs überrascht und sorgt für viel Unordnung.


HISTORISCH Waterloo, 1815: Napoleons zahlenmäßig überlegenes Heer stellt sich einem zusammengewürfelten Verband von Briten, Niederländern und Preußen.



Die erste Stunde in Imperial Glory



Einstieg, Ersteindruck und Erlebnisbericht – so spielt sich die erste Stunde in Imperial Glory.

Zar Alexander von Russland lädt höchstpersönlich zur Lehrstunde, um die Verwaltung, See- und Landschlachten in **Imperial Glory** zu erläutern. Deutlichen Markierungen auf dem Bildschirm folgend, bauen Sie Städte aus, verschieben Armeen und schließen Abkommen mit anderen Ländern. Am Ende der 20 Minuten sind Sie gut auf die Kampagne vorbereitet. Gesprochene statt lediglich eingeblendete Texte hätten das Tutorial allerdings abgerundet. Der Einzelspieler-Modus begeistert von Anfang an durch die Vielfalt an Möglichkeiten und die glaubhaft agierenden Computergegner. Berater, die wie in **Civilization** Tipps zum Spiel geben, fehlen leider, trotz gegenteiliger Versprechen der Entwickler. Die ersten Gehversuche als Feldherr erwiesen sich als etwas schwieriger, was vor allem der ungewöhnlichen, hakeligen Kamerasteuerung zuzuschreiben ist. Statt sich wie in **Command & Conquer** und den meisten anderen Strategiespielen seitwärts zu verschieben, dreht die Ansicht sich, wenn man mit der Maus an den Bildschirmrand fährt. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase tritt die taktische Tiefe durch Geländeeigenheiten zutage: Einige Schützen entscheiden dank höherer Reichweite von einem Hügel die erste Schlacht.

nemark oder Batavien (Belgien). Um überzusetzen, genügt es, die Offiziersfiguren mit der Maus auf ein Schiff zu verschieben, in der darauf folgenden Runde darf der Segler ablegen. Die Angriffsarmee schippert nach Dänemark, um die erste Offensive zu eröffnen. Eine einzelne, zur Verteidigung des Hafens abgestellte Schaluppe kann den Angriff nicht stoppen. Bedrohlicher sind jedoch die mit einem Überfall verbundenen diplomatischen Auswirkungen: Durch ein Verteidigungsbündnis stünden wir nach einer Attacke automatisch auch mit Schweden auf Kriegsfuß.

Taktische Echtzeit-Kämpfe: Gelände und Formationen beeinflussen die Schlagkraft

Die erste Schlacht

Vor den Schützen der britischen Streitmacht breitet sich die grüne Hügellandschaft Südwestskandinaviens aus. Die biedere Übersichtskarte des Verwaltungsparts weicht im Echtzeit-Modus prächtigen 3D-Szenarien, auf denen sich bis weit über tausend Einheiten bekriegen. Von Beginn an liegt das gesamte Gelände offen; eigene Truppen sind in einer am Bildschirmrand eingeblendeten Miniaturdraufsicht der Landschaft als Punkte eingezeichnet. Versteckte Guerilla-Attacken gibt es nicht, stattdessen prägen Ordnung und Planung die Schlachtfelder von **Imperial Glory**. In der zeitlich nicht begrenzten Aufstellungsphase am Anfang jeder Schlacht erkunden Sie das Areal mittels der frei beweglichen Kamera. Eigenheiten des Geländes spielen eine zentrale Rolle. Kanonen gewinnen, auf Hügeln platziert, an Reichweite; Gebäude bieten Fußsoldaten Zuflucht vor Kugeln und Reiterangriffen. Auf einer offenen Ebene unterliegen Schützen ohne Panzerung hoffnungslos heranstürmenden Musketieren. Verschanzt in einem höher gelegenen Wald, spielen sie hingegen ihre beachtliche Feuerkraft und Schusspräzision aus und erledigen den Großteil der Angreifer aus sicherer Distanz. In der Schlacht gegen England besetzt Dänemark ein zentral gelegenes Dorf, doch die Vorteile liegen klar aufseiten der Invasoren: Der 120 Mann fassenden dänischen Miliz – einfache, aber billige Nahkämpfer – stehen ebenso viele gut geschulte Linieninfanteristen gegenüber. Die beiden Abteilungen der Briten rücken durch ein lang gezogenes Tal auf die Gebäude zu, als die verschanzten Verteidiger sich zu einem überraschenden Gegenangriff entschließen. Im Laufschritt preschen sämtliche Milizionäre aus ihren Stellungen. Die weiter vorn befindlichen englischen Soldaten lassen sich übertölpeln. Der zweite Verband nimmt augenblicklich Gefechtsposition ein und eröffnet gerade noch rechtzeitig das Feuer, um die dänische Angriffswelle abzuschwächen. Dank besserer Bewaffnung endet der Kampf zugunsten Englands – Dänemark ist britisch!

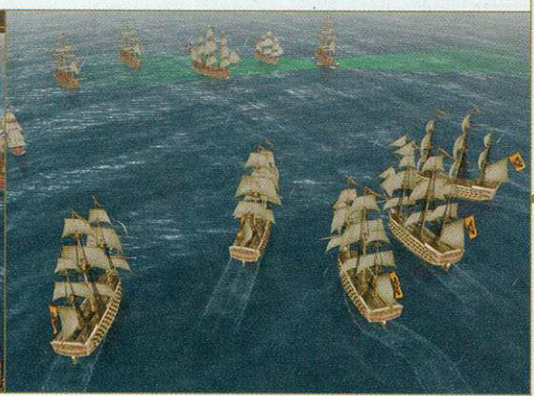
Stein, Schere, Formation

Wer **Age of Empires** gespielt hat, kennt das Stein-Schere-Pa-

Vielfältige Aufgaben: Verwaltung, Landschlachten, Seeschlachten

Seeschlachten







Ganz anders als in Gefechten auf dem Festland kommandieren Sie auf See keine Verbände, sondern jedes Schiff einzeln. Segelschiffe sind zum Navigieren auf den Wind angewiesen, dargestellt durch eine Anzeige auf der Übersichtskarte. Nur unter Berücksichtigung der Windrichtung bleiben Sie manövrierfähig und haben eine Chance in der Schlacht. Zum Feuern wendet man Gegnern eine Breitseite zu, wählt den Munitionstyp und gibt den Schussbefehl; nach einer Nachladephase, deren Länge von der Erfahrung der Besatzung abhängt, sind die Kanonen wieder bereit. Kettengeschosse beschädigen die Segel, Kugeln versenken ein Schiff und Schrot dezimiert die Besatzung, um das Entern zu erleichtern.

Landschlachten



Jedes Landgefecht beginnt mit einer Aufstellungsphase, in der Sie Ihre Truppen innerhalb eines bestimmten Gebiets sortieren und die Umgebung erkunden können.

Typische Missionsziele: „Besetzen Sie den Platz im Inneren der Festung" oder „Erobern und halten Sie das Dorf". Nach Erreichen Ihrer Kriegsziele beginnt ein Countdown, der bis zu Ihrem Sieg herunterzählt. Alternativ führt die Vernichtung aller Feinde immer zum sofortigen Erfolg.

Drei Formationen beeinflussen die Kampfeigenschaften: In der „Säule" marschieren Soldaten schnell, die „Linie" erhöht die

pier-Prinzip: Ritter besiegen Bogenschützen, verlieren aber gegen Lanzenträger. **Imperial Glory** erweitert dieses Konzept um Formationen mit großem Einfluss auf die Kampfkraft. „Säule" nennt sich die rechteckige Standardaufstellung, in der Ihre Mannen zwar besonders beweglich, aber auch anfällig für Angriffe von der Seite sind. In der „Linie" können alle Soldaten gleichzeitig schießen, was die Schlagkraft erhöht. Diese Formation ist jedoch sehr behäbig und kann leicht von frontal attackierenden Reitern durchbrochen werden. Kavallerie wehrt man am besten im Viereck ab: Männer zielen in alle Richtungen und die Mitte stützt die äußeren Reihen. Daraus resultieren spannende Taktiken. Bei einer Bataille zwischen Österreich und Russland im eisigen Minsk stehen sich mehrere Infanteriedivisionen in Linien gegenüber. Keine Seite wagt einen Vorstoß, denn wer die Formation aufgibt und sich ins Schussfeld des Gegners begibt, hat bei ausgeglichener Mannstärke nur wenig Chancen. Dann weicht die russische Kavallerie über die linke Flanke aus: Außerhalb des Aktionsradius der Feinde umreitet der Tross die Front und setzt zum Angriff von der Seite an. Die Österreicher reagieren lehrbuchmäßig mit einer Umstellung in die Viereckformation und begehen damit den entscheidenden Fehler. Die Russen erkennen ihre Chance, ziehen die Reiter zurück und schicken die noch immer als Linie aufgestellten Infanteristen nach vorn. Noch bevor ihre Gegner sich der neuen Situation gewahr werden, feuern sie die verheerende und in diesem Fall entscheidende erste Salve. Wie sich die Formation und Position im Gelände konkret auf die Eigenschaften Ihrer Armee auswirken, erfahren Sie in einem übersichtlichen Auswahlfenster. Abzüge werden rot, Boni blau dargestellt. Zusätzliche Auskunft geben Icons über den jeweils betroffenen Abteilungen. Ein rot umrandeter Stiefel erscheint, wenn schwerer Boden oder steile Steigungen den Vormarsch bremsen; eine eiserne Rüstung symbolisiert verbesserte Panzerung; ein Fernrohr deutet erhöhte Sicht- und Feuerweite an. Ablenkungsmanöver dieser Art funktionieren leider nur bedingt: Man kann zwar beispielsweise Reiter vorschicken, um Gegner in die Reichweite der eigenen Geschütze zu locken, oft verstrickt sich die KI dann jedoch trotz Rückzugsbefehl in Scharmützel, sodass man alle Ködereinheiten verliert. Außerdem darf man die Gruppen, die aus 40 bis 60 Einzeleinheiten bestehen, nicht aufteilen, um beispielsweise von mehreren Seiten gleichzeitig anzugreifen. Derartige Strategien sind nur mit mehreren kompletten Verbänden möglich.

> Jede Länderei produziert Ressourcen. Je mehr Territorien, desto voller die Staatskasse.

Hochzeit aus Diplomatie

Zur Lösung zwischenstaatlicher Konflikte bietet **Imperial Glory** neben Gefechten eine im Genre einzigartige Fülle diplomatischer Möglichkeiten, welche auch die computergesteuerten Parteien ausgiebig nutzen. Im angeführten Beispiel überzeugen wir Schweden unmittelbar nach der Invasion Dänemarks und Norwegens mit klingender Münze von einem Friedensvertrag. Alternativ hätte eine



Verwaltung



Im komplexen Verwaltungs-Modus verbringen Sie die meiste Zeit des Spiels. Am Ende jeder Runde werfen Ihre Territorien Gold, Rohstoffe, Bevölkerung und Nahrung ab. In Hauptstädten erhalten Sie zusätzlich Forschungspunkte. Unter Verwendung dieser Punkte wählen Sie aus einem in drei Epochen aufgeteilten Technologiebaum Erfindungen wie „Moderne Militärtaktiken" oder „Journalismus". Friedensverträge, Tauschgeschäfte, Staatshochzeiten, Verteidigungsbündnisse und weitere Verhandlungsoptionen bilden die Instrumente zur Festigung von Beziehungen oder zur Lösung von Konflikten. Genügend Rohstoffe vorausgesetzt, rekrutieren Sie Soldaten in Territorien mit Kasernen.

Feuerkraft, verringert aber die Beweglichkeit, und das „Viereck" eignet sich gegen Kavallerieattacken.

Die Steuerung: Echtzeitstrategietypisch wählen Sie Einheitenverbände mit der linken Maustaste aus und geben mit einem Rechtsklick den Marschbefehl. Anweisungen wie „Rückzug" oder „Automatischer Angriff" geben Sie in einem übersichtlichen Menü am rechten unteren Bildschirmrand. Lediglich die Kamerasteuerung verlangt Eingewöhnung.

Massenschlachten: An größeren Gefechten nehmen weit über tausend Einzelkämpfer, geordnet in Regimente, teil.



Angriffskoalition mit Russland oder mit Frankreich Schweden von einem Gegenschlag abgehalten. Weitere Optionen, die sich später im Spiel ergeben, sind das Durchmarschrecht durch fremde Hoheitsgebiete oder die Staatshochzeit zwischen Thronfolgern – ein effektives Mittel zur engen Verbrüderung. In der gesamten Kampagne beäugen und bewerten die Nachbarstaaten jeden Ihrer Schritte. Aggressionen wie eingangs geschildert zerstören Ihr Ansehen im Ausland und machen Sie schnell zum Feindbild in ganz Europa. Nach der frühen Erweiterung unseres Reiches bedienen wir uns daher versöhnlicher Expansionsmethoden. Eine Botschaft in Hannover legt den Grundstein zur friedlichen Integration: Geldgeschenke und Bauwerke wie ein Kulturzentrum oder eine Zeitungsredaktion steigern die Sympathiewerte für unser Reich, bis das Zielland sich freiwillig anschließt. Das ist zwar teurer und vor allem zeitaufwendiger als die gewaltsame Annexion, schadet Ihrem Ruf jedoch nicht; außerdem bleiben dann sämtliche Armeen und Gebäude dieser Region erhalten.

In Bildung investieren

Hauptstädte generieren zusätzlich zu den vier materiellen Ressourcen im Rundentakt Wissenschaftspunkte, die die Leistungsfähigkeit der Gelehrten abbilden. Die Forschung funktioniert exakt wie bei **Civilization**, **Age of Empires** und Co. und nimmt eine zentrale Bedeutung im Spiel ein. Artilleriegeschütze und fortgeschrittene Formationen verschaffen Ihnen entscheidende Vorteile in der Schlacht; Schulen erhöhen den Ausstoß von Wissenschaftspunkten; das Außenministerium erweitert den Einflussbereich. Jeweils nach Abschluss der ersten und zweiten von drei Epochen wählen Sie eine Regierungsform:



SIEGREICH Preußen steht unmittelbar vor dem vollständigen Sieg gegen Österreich: Der Kaiserliche Palast in Wien ist die letzte Zuflucht der gelb-schwarzen Armee.



IMMER GLEICH Ob im Spiel gerade Sommer oder Winter ist, spielt für die Optik der Karten keine Rolle. Es gibt nur ein Schlachtfeld pro Territorium.



UNGLEICHES DUELL Die gut gerüstete, erfahrene Kavallerie fängt Milizionäre auf einer engen Brücke ab. Im direkten Duell haben die schlecht ausgebildeten Fußtruppen keine Chance.

INVASION Per Segelschiff sind englische Soldaten von Großbritannien nach Batavien übergesetzt, um eine Länderei auf dem Festland zu erobern.

Demokratie oder Autokratie, später Diktatur, Republik sowie Absolute oder Konstitutionelle Monarchie. Im erwähnten Spiel als Brite entscheiden wir uns für die Demokratie, die die Kooperation mit ähnlich regierten Reichen erleichtert, allerdings wenden sich anders gesinnte Regimes dann zunehmend ab. Die Forschung geht in der ersten Spielstunde mit großen Schritten voran, sodass man bald über ansehnliche Erweiterungsoptionen für seine Ländereien verfügt. Der Bedarf an Wissenschaftspunkten steigert sich danach jedoch rapide. Der Mangel an Hauptstädten verlangsamt dann das Fortkommen. Die gewaltsame Übernahme von mehr als einer benachbarten Länderei mit Hauptstadt ist auf den beiden höheren der drei Schwierigkeitsgraden anfangs kaum möglich; einen anderen Weg, das eigene Forschungspotenzial proportional zum steigenden Bedarf zu vervielfachen, gibt es nicht. Wünschenswert wären mehrere für die Wissenschaft relevante Städte pro Reich gewesen – oder eine Option, Großstädte im Spielverlauf zu errichten.

Komfort beim Tausch

Mehr Gestaltungsmöglichkeiten bietet das Ressourcenmanagement. Um die horrenden Kosten für Militäreinheiten und neue Gebäude aufbringen zu können – ein einfaches Schiff kostet zum Beispiel den kompletten Goldertrag aus vier Runden –, ist der Handel mit Nachbarstaaten unerlässlich. Zudem verbessern erfolgreiche Tauschgeschäfte die Beziehungen der beteiligten Länder. In einem übersichtlich aufgebauten Untermenü des Diplomatiefensters geben Sie Rohstoffe oder Nahrung für Gold oder kaufen selbst Güter ein. Komfortabel: Eine Anzeige bewertet die Erfolgschancen Ihrer Offerte. Zu knickrige Angebote können die Sympathiewerte übrigens drastisch absacken lassen. Anders gelangen Sie über historische, sehr motivierende Aufgaben an zusätzliche Mittel oder Städteausbauten. Wenn Sie die „Medizinische Revolution" organisieren, erhalten sämtliche eigenen Territorien kostenlos Krankenhäuser; entdecken Sie den „Stein von Rosetta", verdreifacht sich die Forschungsleistung zwölf Runden lang. Für Letzteres sammeln Sie drei leichte Infanterieregimente und zwei Schiffe und erschließen einen Seeweg nach Alexandria. Durch die Errichtung von Niederlassungen oder Schiffen etablieren Sie Handelsrouten, die pro Runde einen festen Goldbetrag einbringen. Gerade Verbindungen über das Meer werfen hohe Gewinne ab, sind aber anfällig für Blockaden durch feindliche Kriegsschiffe. Wie Sie Konflikte auf See ausfechten, erfahren Sie im Extrakasten auf Seite 76.

> Imperial Glory bietet die Seeschlachten, die in Rome: Total War fehlten.

Zwischen Brettspiel & Edeloptik

Wenn hundert Musketiere wild entschlossen auf eine Festung zustürmen und Geschosse um sie herum explodieren und dabei Erde aufwirbeln, lehnt man sich automatisch, ganz General, einen Moment zurück, um die ansehnliche Grafik zu genießen. Geschmeidig animierte Soldaten legen das Gewehr an, schießen und laden nach jeder Salve gut sichtbar. Die an das Brettspiel Risiko erinnernde 2D-Ansicht im Runden-Modus bildet einen krassen Kontrast dazu. Neidisch schielt der **Imperial Glory**-Spieler auf die animierte, detailreich ausgestaltete Karte von **Rome: Total War**. (js)

Geschichte live: Historische Schlachten selber spielen

Schlagen Sie sich bei Waterloo besser als Napoleon? Fünf historische Schlachten laden neben der Kampagne zum Taktieren ein. Ein Beispiel:





Die Schlacht um die Pyramiden, 21. Juli 1798

Historische Hintergründe: Im Auftrag Frankreichs zog General Bonaparte mit einem Heer von 15.000 Mann nach Ägypten, um Großbritannien den Zugang nach Indien zu erschweren. Brillante Strategien des Feldherren und die technische Überlegenheit der Franzosen ermöglichten den Sieg über die 30.000 Soldaten des Murad Bey und ebneten den Weg nach Kairo.

Die Schlacht: Murad Bey verschanzte einen Teil seiner Artillerie und Kavallerie in einem Dorf; die restlichen Truppen erwarteten Napoleon auf offenem Feld. Ein Schlüssel zum Sieg waren die Viereckformationen, an denen die ägyptischen Mameluken (Reiter) wirkungslos abprallten. Nach der Abwehr der ersten Welle eroberten die Franzosen das nun isolierte Dorf mit einem konzentrierten Sturmangriff.

Umsetzung in Imperial Glory: Getreu der Vorlage sind die Ägypter zahlenmäßig stark überlegen, weisen aber Defizite bei Ausrüstung und Taktik auf. Spielt man als Angreifer gegen die KI, verwendet der Computer eine ähnliche Strategie wie Murad Bey. Die Karte ist dem tatsächlichen Schlachtfeld nachempfunden: Der Nil als natürliche Begrenzung im Osten und das Dorf Embabeh spielen eine große Rolle.

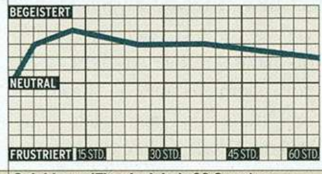
IM WETTBEWERB

 KNIGHTS OF HONOR TEST IN PCG 11/04	 ROME: TOTAL WAR TEST IN PCG 11/04	 IMPERIAL GLORY TEST IN PCG 07/05
TECHNIK		
AUSREICHEND (69%)	**GUT** (85%)	**GUT** (81%)
+ Riesige Armeen im Taktik-Modus − Veraltete 2D-Grafik − Schlachten nicht überschaubar	+ Schöne 3D-Grafik + Terrain und Jahreszeit wirken sich auf die Optik der Taktik-Schlachten aus − Hohe Hardware-Anforderungen − Verwaschene Texturen	+ Ansehnliche 3D-Gefechte + Geschmeidige Animationen + Dezente Hintergrundmusik − Biedere Optik im Runden-Modus − Etwas sparsamer Einsatz von Effekten
ATMOSPHÄRE		
GUT (81%)	**GUT** (82%)	**GUT** (80%)
+ Detailliertes Mittelalterszenario + Lebendig wirkende Computergegner + Überraschende Ereignisse − Eintöniger Soundtrack − Keine ländertypischen Bauten	+ Hohe Identifikation mit antiken Herrschern + Hoher Suchtfaktor des Vorgängers erhalten + Komplexe zwischenstaatliche Beziehungen + Sound und Sprachausgabe gelungen − Mit zunehmenden Ländern unübersichtlich	+ Glaubhaft agierende Computergegner + Exakt nachgebildete historische Schlachten − Simulation der Kämpfe nur mäßig erfolgreich − Keine Story in der Kampagne − Keine Zwischensequenzen
SPIELDESIGN		
BEFRIEDIGEND (79%)	**GUT** (80%)	**GUT** (82%)
+ Fordernde Gegner + Motivierendes Errungenschaftensystem − Miserable Steuerung	+ Sehr gute Steuerung + Historische Schlachten + Hohe Interaktion mit fremden Ländern − Taktik-Modus schwächer als Strategie-Modus − Aufträge wiederholen sich oft	+ Vielfältige Mischung aus Aufbau und Kampf + Zentrale Bedeutung der Diplomatie + Hoher Wiederspielwert der Kampagne + Regelmäßige, motivierende Aufgaben − Leichte Balancing-Schwächen
MULTIPLAYER		
BEFRIEDIGEND (76%)	**GUT** (86%)	**NOCH KEINE WERTUNG** (--%)
+ Rasanter König-der-Türme-Modus + Historische Schlachten nachspielbar − Keine Eroberungs-Spielvariante	+ Taktische Vorgehensweise möglich + Spannende Armee-Gefechte + Tausende von Einheiten − Nur Schlacht-Modus spielbar	Multiplayer-Test in PC Games 08/05
SPIELSPASS		
BEFRIEDIGEND (79%)	**GUT** (84%)	**GUT** (83%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 60 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 60 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 40 Stunden

1 Ein verständlich aufgebautes, in drei Phasen gegliedertes Tutorial erklärt die komplexe Spielmechanik. Die Vielfalt an Möglichkeiten motiviert.

2 Die Weiterentwicklung des Reiches geht zwischenzeitlich etwas schleppend voran. Erste Gefechte geben einen Ausblick auf künftige Massenschlachten.



3 Mit zunehmender Ausdehnung geht die Forschung schneller voran. Man entdeckt viele neue Optionen und der Konflikt zwischen den Großmächten spitzt sich zu.

4 Dank der völlig offenen Spielgestaltung kann man die Kampagne locker mehrfach absolvieren. Danach winken historische Schlachten und der Multiplayer-Modus.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Die 2D-Karte fordert die Hardware wenig. Die 3D-Schlachten laufen erst mit einer 2-GHz-CPU und einer Klasse-4-Grafikkarte in der höchsten Detailstufe flüssig ab. Bei Leistungsengpässen setzen Sie die Animationsqualität auf „sehr niedrig" und schalten die Schatten und Wettereffekte ab.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

IMPERIAL GLORY

CA. € 45,-
31. MAI 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Vielschichtiges Management und spannende Kämpfe: eine tolle Alternative zu Rome."

Frieden mit Spanien schließen, den Sprössling mit der französischen Thronfolgerin vermählen und gleichzeitig erbitterte Schlachten gegen Preußen ausfechten: Die facettenreiche Einzelspieler-Kampagne von **Imperial Glory** spricht Aufbau- und Echtzeit-Strategen gleichermaßen an. Ich würde gar ganz auf Säbelgerassel verzichten und die Kampagne in **Civilization**-Manier absolvieren, gäbe es eine brauchbare Simulationsfunktion. Man kann Schlachten zwar von der KI ausfechten lassen, muss dann allerdings deutlich höhere Verluste in Kauf nehmen, als zöge man selbst ins Feld. Dennoch eine gute, etwas verwaltungslastigere Alternative zu **Rome**!

DIRK GOODING



„Verwaltungsspaß trotz Brettspielgrafik. Fehlt nur noch das Management im Multiplayer."

Beim ersten Blick auf den optisch kargen Verwaltungs-Modus musste ich etwas schlucken: Brettspielgrafik im Zeitalter von **Age of Empires 3** und Geforce 6? Doch der erste Eindruck täuscht. Die Funktionsvielfalt von Diplomatie, Management, Taktik, Produktion und Forschung lässt oberflächliche Missstände schnell vergessen. Und spätestens die schön anzusehenden 3D-Schlachten haben meine Augenschmerzen kuriert. Genau wie bei **Rome** vermisse ich allerdings den Abwechslungsreichtum im Mehrspieler-Modus: Online darf ausschließlich in Echtzeit gekämpft werden – schade. Den Multiplayer-Langzeittest lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pyro Studios
Studionote: Gut
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Abwechslungsreiche, motivierende Verwaltung
+ Taktisch interessante Echtzeit-Kämpfe
+ Akkurat nachgebildete historische Schlachten
− Leichte Balancing-Probleme in der Kampagne
− Langweilige Optik im Runden-Modus

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Gut (80)
	Sound	Gut (85)
	Steuerung	Gut (81)
	Mehrspieler	Noch keine Wertung



BRANDGEFÄHRLICH Brennende Baumstämme sind eine der effektivsten Methoden gegen Belagerungen aller Art.



PERFEKT Dieser Streitmacht fehlt es an nichts: Schützen schwächen Gegner aus der Ferne, Ritter erledigen den Rest.

Stronghold 2 (v1.2)

Bugs in der Burg: Zwei schnell veröffentlichte Patches sollen Fehler in Stronghold 2 ausräumen – mit Erfolg?

Das Mittelalter könnte so schön sein: Komplexe Wirtschaftskreisläufe und ein spannendes Bedürfnissystem machen den Burgenbau in **Stronghold 2** zu einem wahrhaft ritterlichen Vergnügen. Getreidebauern beliefern Mühlen, die Mehl für Bäckereien produzieren; Brauereien verarbeiten Hopfen zu Bier, das wiederum in Schenken für Heiterkeit sorgt; Jahrmärkte und üppige Rationen heben die Stimmung in der Bevölkerung. Sinkt hingegen die Laune (etwa aufgrund von Ratten oder herumliegenden Abfällen), verlassen die Leute die Siedlung – und Sie stehen bald ohne Arbeitskräfte da. Doch vor den Mauern von **Stronghold 2** lauert ein Schwarzer Ritter: Drastische KI-Schwächen, nicht immer faires Missionsdesign sowie Mängel bei der Kollisionsabfrage trübten die Aufbau-Stimmung beim ausführlichen Test in der PC-Games-Ausgabe 06/05. Basis dafür war die Vorabfassung eines Patches, der jeder deutschen Verkaufsversion beiliegt. Leider steckt auch die im Laden erhältliche, finale Version 1.1 voller Fehler. Die Computergegner tapsen noch immer in Hinterhalte; Fallgruben an Brücken, in einigen Missionen essenziell für die Verteidigung, sind nur bedingt einsetzbar, weil feindliche Truppen fast immer quer durch die Brücke gehen, statt den tatsächlichen Weg zu benutzen. Die wichtigste Änderung betrifft den Nahkampf: Einheiten verkeilen sich nicht mehr zu unübersichtlichen Haufen. Dadurch wirken Gefechte spektakulärer. Es macht mehr Spaß, seinen Soldaten beim Verteidigen oder Stürmen einer Burg zuzusehen. Das inzwischen verfügbare zweite Update verbessert das Einzelspieler-Erlebnis nicht spürbar, sondern räumt vor allem technische Probleme im Online-Spiel aus. Spiele gegen andere erhalten mit dem neuen Ländereiensystem zwar eine interessante Komponente: Durch den geschickten Erwerb von Territorien können Sie Fallen vor der feindlichen Basis platzieren und die Ressourcenzufuhr Ihrer Gegner unterbrechen. Trotzdem enttäuscht der Multiplayer-Part: Die nicht veränderbare, viel zu langsame Spielgeschwindigkeit zieht den Rohstoffabbau ungeheuer in die Länge. Zudem verhindert die offengelegte Karte Überraschungsangriffe – dumpfe Massenproduktion gewinnt meist. (js)

Multiplayer im Überblick: Stärken und Schwächen von Online & LAN

Patch 2 behebt Multiplayer-Abstürze und verbessert den Netzcode – flüssig spielbar ist Stronghold 2 jedoch noch nicht.



WEITLÄUFIG Riesige Belagerungen zählen zu den Multiplayer-Stärken.

STÄRKEN
+ Einheitenvielfalt
+ KI-Fehler spielen keine Rolle
+ Ländereiensystem, das spannende und lange Kämpfe um zusätzliche Ressourcen ermöglicht
+ Ausgewogen gestaltete Maps
+ Komplexe Wirtschaftskreisläufe, die man ganz gezielt unterbrechen kann, um Gegner zu schwächen
+ Groß angelegte Belagerungen

SCHWÄCHEN
- Nur neun Karten
- Von Beginn an offen gelegte Karte verhindert taktische Überraschungsangriffe, daher zählt vor allem die Produktion einer riesigen Armee
- Nur eine, noch dazu viel zu langsame Spielgeschwindigkeitsstufe
- Gelegentliche Lags
- Keine Rangliste
- Kein Chat in der Online-Lobby



STRONGHOLD 2
CA. € 40,-
29. APRIL 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Reif für den nächsten Patch: KI & Multiplayer mit großen Mängeln."

Es bedarf keiner prophetischen Begabung, um zu orakeln, dass die Entwickler **Stronghold 2** noch mehr als einmal auf den Patch-Amboss hämmern müssen, um die verbleibenden Scharten auszuwetzen. Die beiden bisherigen Nachbesserungsversuche brachten jedenfalls nicht den erhofften Sprung in Sachen KI und Kollisionsabfrage. Im Vergleich zu den beiden abwechslungsreichen Einzelspieler-Kampagnen, die ich noch immer gern spiele, enttäuscht der variantenarme Multiplayer-Part. Friedliche Wirtschafts-Modi fehlen gänzlich.

PETRA FRÖHLICH



„Version 1.2 hievt Stronghold 2 nicht in den Adelsstand – trotz Potenzial."

Adelung vertagt: Weil keines der beiden bislang verfügbaren Updates alle versprochenen Änderungen umsetzt, wird's – zumindest vorerst – nichts mit dem PC-Games-Award für **Stronghold 2**. Und das, obwohl man sich an wuselnden Schmieden, Bäckern und Weberinnen kaum satt sehen kann. Die Verbrechensbekämpfung mit Streckbänken und ähnlichen Methoden unterstreicht das Mittelalter-Flair. Wenn Sie die schwachen Computergegner aus **Stronghold 1** nicht gestört haben, werden Sie sie auch in Teil 2 tolerieren.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Fire Fly Studios
Studionote: Befriedigend
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1/2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Facettenreiche Simulation des Burgenlebens
+ Kein Verkeilen mehr in Nahkämpfen
- Langsamer, variantenarmer Mehrspieler-Modus
- Schwache künstliche Intelligenz
- Noch immer Fehler bei der Kollisionsabfrage

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	Grafik	Befriedigend (73)
	Sound	Gut (87)
	Steuerung	Befriedigend (78)
	Mehrspieler	Ausreichend (69)


PREISWERT + KOMPETENT
3000mal in Europa
expert
THE DAY AFTER (USK: 16)
Liefert Strategie-Fans eine fesselnde Mischung aus rundenbasierter Taktik und Echtzeitstrategie.
STALINGRAD
(USK: 12)
Echtzeitstrategie vom Feinsten.
je 29.-
Voraussichtlich ab 25.05.2005 erhältlich!
Voraussichtlich ab 01.06.2005 erhältlich!
Voraussichtlich ab 25.05.2005 erhältlich!
44.-
BOILING POINT
(USK: 16)
Zwei Genre in einem! 'Boiling Point' verknüpft Rollenspiel-Elemente mit denen eines Ego-Shooters.
GAME NEWS!
IMPERIAL GLORY (USK: 12)
Zwei separate Spielmodi: Rundenbasierte Reichsverwaltung, sowie Echtzeit-Feldzüge und Seegefechte in 3D.
SINGLES 2 (USK: 16)
Flirten hoch drei! Singles 2 - Wilde Zeiten ist die Fortsetzung von "Singles - flirt up your life".
32.-
44.-
Voraussichtlich ab 25.05.2005 erhältlich!
44.-
Voraussichtlich ab 27.05.2005 erhältlich!
Voraussichtlich ab 02.06.2005 erhältlich!
EARTH 2160 (USK: 12)
EARTH 2160 ist die offizielle Fortsetzung der vielfach ausgezeichneten und populären Topseller EARTH 2140 und EARTH 2150 aus der „EARTH"-Serie.
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BESCHAFFEN WIR DIESE UMGEHEND FÜR SIE.
Die Anschriften der expert Fachmärkte und eine Auswahl weiterer Angebote finden Sie unter www.expert.de

Singles 2

Wilde Zeiten | Einsamer sucht Einsame zum Einsamen? Das war einmal! Beim zweiten Teil der Verkupplungssimulation Singles meistern Sie eine explosive Dreiecksbeziehung.



ERWISCHT Das gibt Ärger: Was sagt wohl der Freund zum Fremdknutscher seiner Liebsten?

ROSENKAVALIER Ein echter Romantiker weiß, wie er Frauenherzen erobert.

Ursprünglich sollte **Singles 2: Wilde Zeiten** den Untertitel **Flotter Dreier** tragen und als Add-on zum ersten Teil längst erschienen sein. Den Plan hat das Berliner Entwicklerteam Rotobee aber wieder verworfen und machte aus der geplanten Erweiterung gleich ein eigenständiges Spiel.

Zimmer frei

Dort sitzt der coole Gitarrist Josh ganz unfreiwillig zwischen den Stühlen. Das kam so: Gefrustet und enttäuscht vom Verlauf seiner letzten Beziehung, sucht der frisch gebackene Single-Mann in einer neuen Stadt Abstand und schlittert bei der Wohnungssuche direkt in die Arme der flippigen Kim. Die hat nämlich noch ein Zimmer in ihrer Dreier-WG frei und würde sich riesig freuen, wenn Josh bei ihr einzieht. Der lässt sich nicht zweimal bitten und steht kurze Zeit später mit Sack und Pack vor Kims Tür. Und traut seinen Augen nicht, als ihm seine zweite Mitbewohnerin vorgestellt wird. Denn das ist völlig zufälligerweise Anna, die Exfreundin von Josh. Die hat dem Lebemann vor einiger Zeit den Laufpass gegeben, weil der alte Rocker sie bitter enttäuscht hat.

Schwul ist cool

Doch das ist Geschichte. Denn was nun passiert, obliegt Ihnen. Soll Josh versuchen, Annas Herz zurückzugewinnen und einen beziehungstechnischen Neuanfang starten? Oder lautet Ihr Jamba-SMS-Sprüchlein-Monatsabo-Motto: „Beziehungen sind wie Pilzsuppe: Einmal aufgewärmt, werden sie ungenießbar.“? Dann lassen Sie Anna links liegen und baggern Kim an! Natürlich können Sie auch eine Dreiecksbeziehung starten oder in der neuen Bar bei einer Cola mit Schuss feststellen, dass es die wahre Liebe doch nur unter Männern gibt. Alternativ übernehmen Sie die sexuell aufgeschlossene Anna und rächen sich vielleicht an Josh, indem Sie mit Kim ein Techtelmechtel beginnen. Sie merken: Nichts ist unmöglich, jeder kann mit jedem und macht das früher oder später auch – man könnte fast meinen, die Spielidee stamme aus der Feder des Sexualaufklärers Oswalt Kolle.

Herzensangelegenheit

PC-Verkuppler des Vorgängers werden sich sofort heimisch fühlen, vielleicht sogar einen Moment zweifeln, ob sie nicht versehentlich den ersten Teil gestartet haben. Die detaillierte 3D-Grafik und Menüdesign blieben nämlich nahezu unverändert. Das sorgt für einen schnellen Einstieg. Alle anderen macht ein hilfreiches,



PARTYTEMPEL Neuerdings dürfen Ihre Singles die WG verlassen und in der neuen Bar Kontakte knüpfen.

SCHNITTE ODER SCHNITTCHEN? Akute Bedürfnisse (hier Hunger) werden in Sprechblasen dargestellt. Das Dialogmenü erinnert an Die Sims 2.

Singles 2: Wilde Zeiten und Die Sims 2 im Vergleich



SINGLES 2



SIMS 2





	SINGLES 2	SIMS 2
Technik	An die herausragende Optik von **Singles 2** kommt auch **Die Sims 2** nicht ran. Die Animationen der detaillierten Charaktere sind extrem realistisch und die Spielwelt sehr natürlich.	Wie **Singles 2** bietet **Die Sims 2** eine frei dreh- und zoombare 3D-Spielwelt. Diese strotzt nur so vor liebevollen Details, ist im direkten Vergleich aber weniger detailliert.
Komplexität	Die neue Kampagne bietet eine Menge spielerischer Freiheiten und lässt einen zumindest so lange nicht los, bis das Spielziel erreicht ist – was leider viel zu schnell geht.	Kein Spiel wird dem Begriff Endlosspiel so gerecht wie **Die Sims 2**. Der Umfang ist gigantisch und übertrifft den von **Die Singles 2** ums Zehnfache. Wochenlange Abwechslung ist garantiert!
Atmosphäre	Kampagne mit Storyline und bekannten Alltagssituationen. Spielziel ist es, durch beschränkte Interaktion mit anderen Charakteren in die Kiste zu hüpfen. Auf Dauer etwas monoton.	Drei eigenständige Städte mit vorgeskripteten Beziehungen. Zahlreiche Charaktere und Familien. Sims können umziehen und das Haus verlassen. Realer Lebensablauf mit Geburt und Tod.
Balance	Rascher Einstieg dank hilfreichem Tutorial. Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch. Nicht Geschick, sondern penetrante Konversation führt zum Spielziel. Verbesserte KI.	Leichter Spieleinstieg dank durchdachtem Tutorial. Selbstständige, intelligente Sims. Wochenlanger Spielspaß dank zahlreicher Spielvarianten und überraschender Wendungen.

aber auch etwas langatmiges Tutorial mit dem Spiel vertraut.

Zur Sache, Schätzchen!

Zu Spielbeginn sind große Gefühle in der Dreier-WG aber Fehlanzeige. Zwischen Josh und Anna herrscht totale Eiszeit und Kim hegt lediglich freundschaftliche Gefühle für Josh. Wie sich die Beziehungen der drei entwickeln, bestimmen Sie. Die Steuerung entspricht der des Vorgängers und damit auch der von **Die Sims 2**. Mit der linken Maustaste schlendern Sie erfreulicherweise weniger staksig als zuvor durch die Wohnung. Ein Klick auf Gegenstände oder Personen öffnet das bekannte Aktions- bzw. Dialog-menü. Mit belanglosen Witzen und freundschaftlichen Unterhaltungen steigern Sie die gegenseitige Sympathie. Ab einem gewissen Level können Sie in die Offensive gehen und heftiges Flirten anfangen, dem Gegenüber einen Schmatzer auf die Backe drücken oder gar zum Zungenkuss ansetzen, in den neuen Whirlpool – falls vorhanden – hüpfen, auf der Couch schmusen oder jugendfreien, da größtenteils vom Bettlaken verdeckten Matratzensport im Bett betreiben. Wer bereits **Singles** gespielt hat, weiß, dass das natürlich nicht so schnell geht, sondern das zarte Pflänzchen der Liebe behutsam und stetig gegossen werden möchte. Auch bei **Wilde Zeiten** erhält ein kleines Geschenk die Freundschaft. Das Geld dafür verdient sich Ihr Single in seinem Job, den er wider alle Hartz-IV-Realitäten von Beginn an hat. Umfangreiche Karrieren und Aufstiegsmöglichkeiten wie bei **Die Sims 2** gibt es nicht. Dafür dürfen Sie erstmals die Wohnung verlassen und in der neuen Bar ordentlich abzappeln und nette Leute kennen lernen. Bekanntschaften tauchen neuerdings in Ihrem Telefonbuch auf und lassen sich später gerne auf einen Drink oder sogar noch mehr nach Hause einladen.

Sims 2 light

Wie gut die Singles drauf sind, hängt von ihren neun individuellen Bedürfnissen ab. Sind sie müde, sollten Sie Josh oder Anna ins Bett schicken. Haben sie Hunger, heißt es Kühlschrank plündern, und fühlen sie sich schmutzig, sorgen Dusche oder Frühjahrsputz für Abhilfe. Außerdem lebt es sich im edel eingerichteten Luxusapartment besser als in einer abgetakelten Sozialamtbude. Fürs Wohlfühl-Wohnerlebnis schalten Sie im Spielverlauf zahllose Einrichtungsgegenstände für den kleinen und großen Geldbeutel frei. An die riesige Auswahl von **Die Sims 2** kommt **Singles 2** aber nicht heran. Auch ist die Interaktion zwischen den Singles nach wie vor arg beschränkt und immer gleich. Meistens hat man eine Hand voll enger Freunde und das war's. Das Spielziel, stets irgendwen ins Bett zu locken, macht dank neuer Bar und den drei Locations und anderen Charakteren im freien Spiel zwar Laune, fesselt aber nicht so lange an den Bildschirm wie **Die Sims 2**. Mangels Familiengründung und Schwangerschaft sowie aufgrund beschränkter Bauoptionen, weniger Bedürfnisse und lahmer Berufskarriere ist der Spaß nach maximal 15 Stunden vorbei. (cs)



SINGLES 2: WILDE ZEITEN
CA. € 35,-
27. MAI 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Liebe-, Liebe-, Liebelei: Bei Singles 2 ist der Spaß für mich etwas zu schnell vorbei!"

Ich fand den ersten Teil von **Singles** richtig klasse. Die Idee, zwei PC-Menschen miteinander durch die Irrungen und Wirrungen einer virtuellen Beziehung mit allen Höhen und Tiefen zu führen, machte einfach Laune. Außerdem war die 3D-Optik tausendmal leckerer als die klumpigen Pixelhaufen in **Die Sims**. Dumm nur, dass zwischenzeitlich der zweite Teil von Maxis' Lebenssimulation erschienen ist und dort die Beziehungskisten der Sims viel umfangreicher als zuvor behandelt werden. **Singles 2: Wilde Zeiten** bringt nicht weniger Freude als Teil 1, bietet für mich aber zu wenig Neuerungen und dauerhafte Abwechslung wie bei **Die Sims 2**.

PETRA FRÖHLICH



„Sex in the Singles-City: erotischer, aber nicht besser als der witzige Vorgänger!"

Man merkt, dass **Singles 2: Wilde Zeiten** ursprünglich als Add-on **Flotter Dreier** veröffentlicht werden sollte. Denn die Neuerungen halten sich arg in Grenzen. Die Grafik ist nach wie vor ungemein schmuck und sticht die Optik von **Die Sims 2** klar aus. Aber der Spielumfang ist vergleichsweise winzig. **Singles 2** beschränkt sich darauf, mit mehreren Singles anzubandeln und durch wenig abwechslungsreiche Gespräche die Sympathien aufrechtzuerhalten. Erwarten Sie also bitte keine Lebenssimulation à la **Die Sims**: Wer eine ebenso facettenreiche wie witzige Verkupplungssimulation sucht, hat trotz kurzer Spieldauer also reichlich Spaß.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Rotobee
Studionote: Befriedigend
Publisher: Koch Media/Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

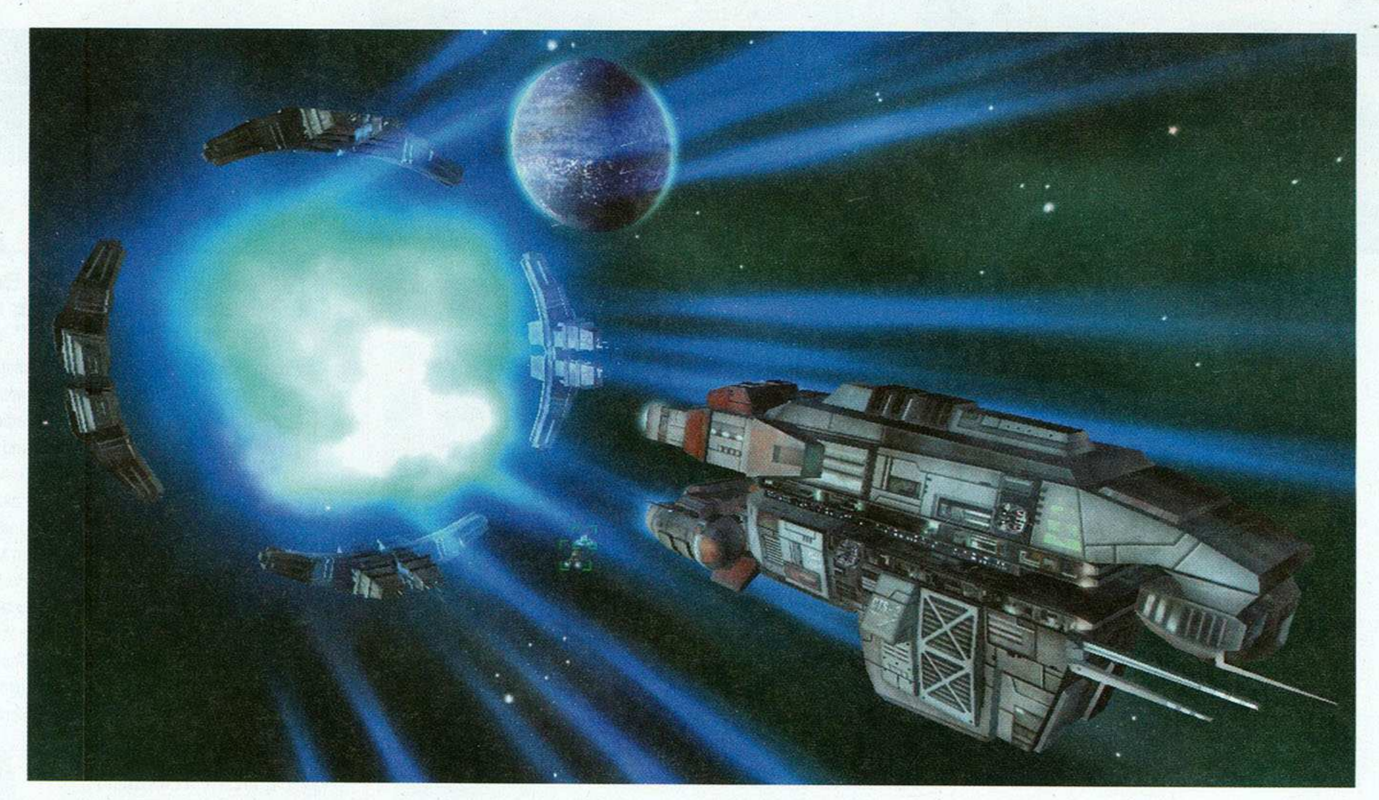
Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Witzige Story
- + Detaillierte 3D-Spielwelt
- + Realistische Spielermodelle
- − Wenig Interaktion mit anderen Charakteren
- − Auf Dauer zu wenig Abwechslung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	Grafik	Gut (87)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	- (-)



Star Wolves

Piraten treiben nicht nur in der Karibik ihr Unwesen. Im Echtzeit-Taktikspiel Star Wolves jagen Sie mit Ihrer Söldner-Truppe böse Schurken quer durchs All.

In **Star Wolves** ist zwar schon das 23. Jahrhundert angebrochen, trotzdem herrschen Sitten wie im Mittelalter: Es schwirren mehr Piraten durch den Weltraum, als Sterne am Firmament leuchten. Die Behörden sind hoffnungslos überfordert und setzen Kopfgelder auf die Störenfriede aus. Das kommt dem Söldner-Team der Star Wolves zugute. Als deren Anführer besteht Ihre Aufgabe darin, gegen Honorar die Guten zu beschützen und die Bösen unter Feuer zu nehmen. Dazu steuern Sie Ihren Trupp von Sektor zu Sektor, lösen Haupt- und Nebenmissionen und bilden von den gesammelten Erfahrungspunkten die Piloten fort.

Zu Spielbeginn unterstehen Ihnen gerade mal das große Mutterschiff und zwei Abfangjäger, mehr nicht. Später wächst Ihre Truppe auf maximal sechs Piloten an, die aber gesichtslos bleiben: Persönlichkeitsentwicklung gibt es in **Star Wolves** ebenso wenig wie eine spannend erzählte Story. Was in der Galaxis alles los ist, erfahren Sie im Hauptmenü anhand von geschriebenen Nachrichten. Dort suchen Sie übrigens auch Ihre Missionen aus. Mal müssen Sie Geleitschutz geben, mal verlorene Personen aufspüren oder den Anführer einer Piratengang gefangen nehmen. Haben Sie sich für eine Aufgabe entschieden, geht's los: Mit der Tab-Taste rufen Sie eine zweidimensionale Sternenkarte auf und klicken auf eingezeichnete Stationen, schon sind Sie auf Kurs: Behäbig brummt Ihr Schiff dem Ziel entgegen, der Zeitraffer entschärft die Wartezeiten dramatisch. Ab und an öffnet sich plötzlich ein Textfenster und jemand will etwas von Ihnen. Je nachdem, welche der vorgegebenen Antworten Sie geben, nimmt die Situation einen anderen Ausgang. Entweder es gelingt Ihnen, einen gefährlichen Clan zu täuschen, oder aber die Jungs



SAMMELLUST Per Traktorstrahl holt das Mutterschiff die verlorene Fracht zerstörter Piratenflieger an Bord.



IN DIE ZANGE GENOMMEN Diesen überaus zähen Piraten lassen wir von zwei Seiten angreifen.



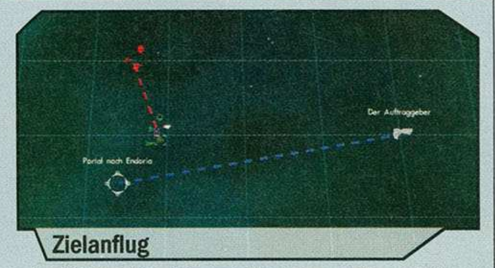
ATEMBERAUBEND Auch wenn Star Wolves optisch nicht viel hermacht, die Explosionen sind gelungen.

So spielt sich Star Wolves



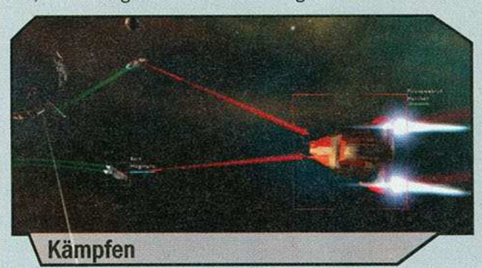
Upgrades kaufen

In Raumbasen können Sie zusätzliche Ausrüstungsgegenstände für Ihre Schiffe, etwa bessere Waffen und Sensoren, oder aber gleich einen neuen Flieger erwerben.



Zielanflug

Die 2D-Karte listet Raumstationen, Sprungtore und die Wegpunkte für Ihre Mission auf. Größere Distanzen legen Sie am bequemsten über diesen Bildschirm zurück.



Kämpfen

Kommt es zum Kampf, wechseln Sie am besten in die normale 3D-Perspektive. Hier weisen Sie den einzelnen Piloten Ziele zu und aktivieren die Spezialattacken.



Erfahrungspunkte verteilen

Haben Sie eine Mission erfolgreich abgeschlossen, so dürfen Sie die gesammelten Erfahrungspunkte Ihrer Piloten in deren fliegerische Fähigkeiten investieren.

greifen Sie an. Auch können Sie auf diese Weise Zugang zum Schwarzmarkt erhalten, indem Sie beispielsweise einen einflussreichen Unterweltboss nicht an die Polizei ausliefern.

Alarmstufe Rot

Im Kampf ist Ihr bester Freund die Pausenfunktion. Denn zum einen fällt die Orientierung in der 3D-Ansicht sehr schwer und zum anderen ist es fast unmöglich, in Echtzeit eines der winzigen Feindschiffe mit der Maus als Ziel zu markieren. Das ist aber auch schon fast alles, was es an den spannenden Duellen zu bemängeln gibt. Haben Sie Ihre Kommandos erteilt, schießen die Star Wolves automatisch auf den Gegner. Spezialfähigkeiten wie Raketen aktivieren Sie persönlich per Knopfdruck. Nach einem Gefecht lassen Sie die Soldaten am Basisschiff andocken, munitionieren neu auf und reparieren Schäden am Rumpf. Wie gut Ihre Männer kämpfen, hängt maßgeblich von ihren Werten ab. Erledigte Aufträge bringen Erfahrungspunkte, die Sie in einem clever aufgebauten Fähigkeiten-Baum loswerden. Dabei bringen Sie den Piloten bei, wie man Geschossen ausweicht, zielsicher mit dem Laser schießt oder Wendemanöver vollzieht. Hier entsteht der typische Rollenspiel-Anreiz, so lange weiterzuspielen, bis auch der letzte Söldner ein Profi auf seinem Gebiet ist. Neben dem fliegerischen Können entscheidet natürlich auch die Ausrüstung, ob Sie von einem Einsatz lebend zurückkehren oder als Weltraumschrott durchs All treiben. Damit Letzteres nicht passiert, leisten Sie sich vom Verdienten stärkere Waffen, bessere Schiffe und modernste Elektronik, etwa Störsender oder Sensoren mit höherer Reichweite. Ist nicht genügend Kohle auf dem Konto, können Sie auch alte Module oder Fracht, die Sie von zerstörten Fliegern per Traktorstrahl eingesammelt haben, verkaufen.

Nicht mehr zeitgemäß

Die Präsentation von **Star Wolves** wirkt in etwa so veraltet wie die erste Generation der Enterprise gegenüber dem Schiff von Captain Jean-Luc Picard. Klötzchen, das sind die fliegenden Untertassen, bewegen sich auf buntem Hintergrund, das ist der Weltraum. Kommt es zum Kampf, zucken grelle Linien quer durchs Bild. Nicht sonderlich ansehnlich, aber zweckmäßig. Richtig gut gelungen ist – im Gegensatz zu den billig wirkenden Soundeffekten und der Hintergrundmusik – die deutsche Sprachausgabe. (bb)



UNÜBERSICHTLICH In der höchsten Zoom-Stufe verlieren Sie am schnellsten den Überblick über die Situation.



KAMPFBEREIT Die Jäger haben den Hangar des Mutterschiffs verlassen, um einen großen Piratenkonvoi abzufangen.



STAR WOLVES
CA. € 30.-
19.05.2005

BENJAMIN BEZOLD



„Hinter der angestaubten Fassade verbirgt sich ein anspruchsvoller Genremix."

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht den Anschein hat: **Star Wolves** bietet eine enorme taktische Tiefe. Dadurch, dass Sie Ihre Piloten in den unterschiedlichsten Bereichen trainieren können, ergeben sich bei den Gefechten zahlreiche Lösungsmöglichkeiten. Natürlich können Sie einer kriegerischen Auseinandersetzung auch oftmals aus dem Weg gehen, indem Sie Langstreckensensoren einsetzen oder einen Ihrer Jungs ein Ablenkungsmanöver fliegen lassen. Leider erschweren Steuerung und mangelhafte Übersicht das Ganze enorm. Sonst hätte **Star Wolves** trotz antiquierter Optik locker die 80er-Marke geknackt.

THOMAS WEISS



„Das süchtig machende Spielkonzept hätte eine bessere Präsentation verdient."

Piloten ausbilden, neue Schiffe und Upgrades kaufen, immer härtere Aufträge annehmen – das Spielspaß-Karusell dreht sich immer schneller, je weiter man in dieser faszinierenden Mixtur aus Rollenspiel und Echtzeit-Taktik fortschreitet. Nur kann ich den Eindruck nicht abschütteln, dass die Entwickler zwar viele gute Ideen, aber nur wenig Budget hatten, um sie gebührend umzusetzen: Der Soundtrack zerstört Atmosphäre, statt welche zu schaffen, die Grafik ist hoffnungslos veraltet und die Steuerung hat ein paar nervige Macken. Das durchdachte Spielkonzept hätte eine angemessene Präsentation verdient.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: X-bow Software
Studionote: –
Publisher: Frogster
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Motivierende Rollenspiel-Komponente
- + Taktisch anspruchsvolle Kämpfe
- + Viele Schiffstypen und Upgrades
- − Mangelhafte Übersicht, komplizierte Steuerung
- − Altbackene Grafik, mieser Soundtrack

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	Grafik	Ausreichend (69)
	Sound	Befriedigend (73)
	Steuerung	Befriedigend (71)
	Mehrspieler	- (-)



1. GRENZEN Die Karte wird in verschiedene Territorien unterteilt. Erobern Sie diese, steht Ihnen eine erhöhte Menge an Ressourcen pro Runde zur Verfügung.
2. EINHEITEN Ein Linksklick zeigt den Bewegungsradius (gelb) und die Schussreichweite (rot) ihrer Einheit an, ein weiterer führt die Aktion aus.
3. GEBÄUDE Wer Territorien erobern will, muss Gebäude besetzen. Sie versorgen Ihre Armee mit Ressourcen und frischen Einheiten.

Domination

„Diese Mission ist so einfach, die schaffen sogar Sie, Rekrut!" Pure Untertreibung: Domination ist bockschwer!

Gerade erst ist der Frieden in die Galaxis zurückgekehrt, da greift die wiedererstarkte Phantom League erneut die Stützpunkte der Union Freier Nationen, kurz U.F.N., an. Wie schon im Vorgänger **Massive Assault** liegt es an Ihnen, Zug um Zug in bester Rundenstrategiemanier die Oberhand über die Schlachfelder zu gewinnen.

Genreneulinge bekommen in sechs kurzen, aber informativen Tutorials die Spielmechanik erklärt, die grundlegendsten Funktionen erläutern wir im Bild oben. Im Herzstück des Soloteils, dem von Fans sehnlichst gewünschten Karriere-Modus, starten Sie als Rekrut in der Militärakademie und bekommen nach jeder Mission immer verantwortungsvollere Aufgaben übertragen. Ob Sie dabei die Verteidigung aufseiten der U.F.N. übernehmen oder lieber mit der Phantom League nach Macht streben, bleibt vollkommen Ihnen überlassen. Leider kommt die Story aufgrund fehlender Zwischensequenzen nie so richtig in Schwung; die lieblos vorgetragenen Missionbriefings, in denen Sie von ihrem Vorgesetzten auch mal zusammengestaucht werden, klicken Sie spätestens nach dem dritten Mal entnervt weg. Abwechslung bieten dafür die zahlreichen Modi, darunter Assault, Weltkrieg (welcher riesige Karten bietet, auf denen eine Schlacht mehrere Tage dauern kann) und 20 nichtlineare Szenarien, die ebenso im hervorragenden Mehrspieler-Modus gespielt werden können. Einziger Wermutstropfen hier: Sie spielen stets nur gegen einen menschlichen Kontrahenten. Strategischen Tiefgang bieten die gut ausbalancierten 36 Einheiten, die von Langstreckenraketenwerfern bis hin zu Amphibientruppentransportern reichen.

Großer Kritikpunkt an **Massive Assault** war die unfaire KI, die wie ein Schachcomputer schlichtweg jeden Fehler sofort bestrafte. Der Schwierigkeitsgrad wurde daher deutlich überarbeitet, alle vier Stufen spielen sich jetzt angenehm unterschiedlich.

Technisch liefert **Domination** das, was man heutzutage von einem PC-Spiel erwarten darf: Je nach Setting bestaunt man dichte Vegetation oder weites Ödland, Einheiten spiegeln sich im kräuselnden Wasser und Explosionstrümmer fliegen meterweit durch die Luft. Natürlich ist die Kamera dabei komplett dreh- und schwenkbar. Was hingegen aus den Lautsprechern kommt, ist weniger erfreulich: Die Dudelmelodien passen so gar nicht ins Spiel und die Sprachausgabe klingt arg laienhaft.

Trotz einiger Schwächen sollten sich Hardcore-Taktiker und Spieler, die auf eine Story verzichten können, **Domination** unbedingt vormerken. (bb)



DOMINATION – PHANTOM RENAISSANCE
CA. € 40,-
09.05.2005

BENJAMIN BEZOLD



„Schönes Spiel, nur storyverwöhnte Strategen werden wieder enttäuscht."

Für mich als Strategiespieler, der Wert auf eine glaubwürdige Spielwelt legt, bleibt **Domination** weit hinter seinen Möglichkeiten zurück. Eine im Vorgänger bereits besiegte Rasse einfach erklärungslos aus dem Nichts wieder erscheinen zu lassen ist hanebüchen. Wen der fehlende Background nicht stört, der wird mit den zahlreichen Modi locker 100 Stunden Spielspaß erleben und sich über einen taktischen Tiefgang freuen, der seinesgleichen sucht. Schade, dass die KI ihre Gegner immer noch in Grund und Boden spielt.

DIRK GOODING



„Für Profis ein Highlight, aber die unfaire KI frustriert Genreneulinge."

Endlich mal wieder ein gutes Spiel für Profi-Strategen. Auf den Weltkriegskarten kann man sich stundenlang austoben, jeden Zug im Voraus planen und jede Einheit strategisch optimal platzieren. Die Pseudo-Story kann ich den Entwicklern noch verzeihen, aber die Vertonung ist schlichtweg total danebengegangen. Das Setting verlangt nach einem fetzigen Soundtrack und militärisch zackigen Sprachausgaben. Genreneulinge freuen sich zwar über die kinderleichte Bedienung, werden aber durch die teils unfaire KI schnell frustriert.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Wargames.net
Studionote: -
Publisher: Flashpoint AG
Sprache (Handbuch): deutsch (deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Experten
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/2/2
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 750 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Mehr als 100 Stunden Spielspaß
- + Einsteigerfreundliches Tutorial
- + Enormer taktischer Handlungsspielraum
- − Schwache Story
- − Teilweise unfaire KI

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
80	Grafik	Gut (83)
	Sound	Ausreichend (62)
	Steuerung	Gut (85)
	Mehrspieler	Gut (84)

1944

Winterschlacht in den Ardennen | MonteCristo wirft mit 1944 ein in der Endphase des Krieges angesiedeltes Strategiespiel ins umkämpfte Genre.



SCHÜTZENFEST Deutsche Jagdpanther schalten einen ganzen US-Panzerzug aus.

FLUGABWEHR Die US-Flak wird erst mit Scharfschützen an Bord zur echten Waffe.

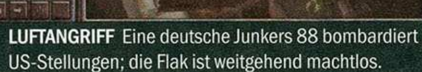
Trotz des massiven Aufgebots an Strategie- und Taktikspielen vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs ist MonteCristo der Scharmützel der jüngeren Vergangenheit noch nicht müde. Mit **1944: Winterschlacht in den Ardennen** greift der französische Publisher eine Kampagne auf, die als letzter deutscher Großangriff im Zweiten Weltkrieg eine eigenartige Faszination auszuüben scheint. Doch was ist damals geschehen? Mit beängstigender Ignoranz des unmittelbar bevorstehenden Zusammenbruchs des Dritten Reichs setzt die Wehrmacht in den französischen Ardennen ein letztes Mal zur Offensive an und will so einen Separatfrieden mit den Westalliierten erzwingen. In verlustreichen Schlachten brechen die Deutschen zwar massiv in die amerikanischen Linien ein, müssen jedoch aus Spritmangel oftmals die eigenen Panzer sprengen und den Rückweg per pedes antreten.

Interaktives Geschichtsbuch

In **1944** hangeln sich die Missionsdesigner im Groben an realen Gefechten und Schauplätzen entlang und liefern 20 Missionen in einer dreigeteilten Kampagne. Vier Missionen bilden den Vormarsch der Alliierten nach der Landung in Frankreich ab. Aus 13 weiteren Missionen besteht die eigentliche Ardennenoffensive, während drei Missionen den US-Vormarsch bis nach Remagen illustrieren. Auf ein Tutorial wird verzichtet; vielmehr dient die Einstiegsmission als Eingewöhnungsphase für die bevorstehenden Panzerschlachten. Deren Zutaten sind praktisch identisch mit dem Vorgänger **D-Day**. Aus einer dreh- und zoombaren Vogelperspektive lenkt der Feldherr seine Panzertruppen durch ein trotz des Alters der Engine immer noch recht schmuck anzusehendes 3D-Terrain. Der Spielablauf orientiert sich an bekannten Echtzeit-Taktikmaximen: Aufgrund der begrenzten Zahl der zur Verfügung stehenden Truppen, die nur in bestimmten Missionen durch Nachschub aufgefrischt werden, muss sich der Spieler mit Bedacht durchs Gelände tasten. Meist empfiehlt es sich, statt eines massiven Vormarsches einen Kundschafter mit erweiterter Sichtweite auszusenden, um die Stärke der gegnerischen Linien auszuloten.

Erobern und verteidigen

Vielfach geht es jedoch nicht um das Erobern von feindlichen Stellungen, sondern um das Halten der eigenen Position. Dazu kann man Panzer mit Sandsäcken verbarrikadieren

LUFTANGRIFF Eine deutsche Junkers 88 bombardiert US-Stellungen; die Flak ist weitgehend machtlos.



STURMREIF Der deutsche Königstiger ist jedem alliierten Panzer weit überlegen. Wer solche Kolosse kapert, hat fast schon gewonnen.

Im Vergleich

1944	CODENAME:PANZERS
Technik	
Technisch entspricht **1944** dem Vorgänger **D-Day**: Rad- und Kettenfahrzeuge zuckeln physikalisch glaubwürdig in den Einsatz; die Panzer gefallen durch hohes Grafikdetail.	Wo **1944** aufhört, fängt **Codename: Panzers** an: Hier genießt der Spieler eine noch detailreichere Grafik und spektakuläre Spezialeffekte wie etwa Explosionen und Mündungsfeuer.
Komplexität	
Da in **1944** mit „Einwegtruppen" gekämpft wird, ist die Höhe der eigenen Verluste unerheblich. Der taktische Reiz resultiert daher aus der Möglichkeit, Feindpanzer zu kapern.	Die Erfahrung, die die Truppen in **Panzers** sammeln, verleiht dem Spiel fast etwas Rollenspiel-Flair. Zudem dürfen per Prestigepunkte Wunschfahrzeuge gekauft werden.
Atmosphäre	
1944 ist eine Missionsabfolge ohne durchgehende Handlung. Ärgerlich: Es gibt keine deutsche oder alliierte Kampagne, sondern die Seiten werden immer wieder gewechselt.	Bei **Panzers** stimmt atmosphärisch alles: Man begleitet jeweils einen Kommandanten durch eine Kampagne; die Truppen gewinnen an Erfahrung, was stets motiviert.
Balance	
Im Sinne der Kräfteverteilung wurden bei **1944** Kompromisse bei der historischen Genauigkeit eingegangen; dadurch wirkt der Missionsverlauf nie unfair.	Obwohl **Codename: Panzers** durch die wachsende Erfahrung der Truppen eine ungleich komplexer zu planende Spielschwierigkeit aufweist, gelingt der Balanceakt perfekt.

und Infanteristen in Gebäuden verstecken. Die Fahrzeugbesatzung darf individuell gewählt werden. Zwar lässt sich ein Tank auch mit nur einem Mann fortbewegen, doch erst Offiziere, MG-Schützen, Kundschafter oder gar Scharfschützen als Besatzung lassen das Kettenfahrzeug zur echten Bedrohung werden. Auf ein Ressourcenmodell oder einen Aufbaupart wird genretypisch verzichtet; nicht einmal die Munition geht den Stahlkolossen aus. Dafür muss der Panzerkommandant darauf achten, nicht etwa das empfindlichere, weil weniger gepanzerte Heck des Fahrzeugs feindlichem Beschuss auszusetzen. Das recht detaillierte Schadensmodell bildet nicht nur die komplette Zerstörung des Fahrzeugs ab, sondern auch Waffen- und Kettenschäden. Insbesondere zerschossene Ketten zwingen den Gegner oftmals dazu, den Panzer zu verlassen. Sowie die Stahlkolosse unbemannt sind, können sie von den eigenen Truppen gekapert und repariert werden. Vielfach entscheidet gerade in den Missionen aus US-Sicht der Bestand an deutschen Beutefahrzeugen über Sieg oder Niederlage. Den geschichtlichen Tatsachen entsprechend sind nämlich die deutschen schweren Kettenfahrzeuge stärker gepanzert und verfügen über erheblich mehr Feuerkraft als beispielsweise die amerikanischen Shermans. In der Endphase des Zweiten Weltkriegs kommen dabei einige neuere Waffensysteme zum Einsatz. Neben Jagdpanthern, Jagdtigern, Königstigern und Sturmtigern gehören auch Haubitzen auf Selbstfahrlafetten wie etwa die deutsche Hummel zum Arsenal. Luftangriffe werden entsprechend teilweise von moderneren Flugzeugen wie der Messerschmitt Me 262 und der Arado AR 234 geflogen. Ähnlich wie bei den Vorgängern wird das Geschehen grafisch recht liebevoll inszeniert: Die Panzer fahren ruckend an und stoppen leicht wippend ab. Spezialeffekte wie Explosionen wirken realistisch, jedoch enden Gefechte bei weitem nicht in einem so spektakulären Feuerwerk wie etwa in **Codename: Panzers**. Ärgerlich für den Strategen bleibt die teilweise mangelhafte Wegfindung.

Wo, bitte, geht's zur Front?

Da rotiert eine Zugmaschine nach einem erteilten Marschbefehl gerne mal verwirrt um die eigene Achse, um dann tatenlos an Ort und Stelle zu verharren, oder der im Gefecht dringend benötigte Königstiger klebt an einem Birkenstämmchen fest. Ein unnötiger Designfehler ist zudem, dass in **1944** ständig die Seiten gewechselt werden: Mal spielt man die deutsche, mal die alliierte Seite. Ohne durchgehende Kampagne bleibt freilich viel Atmosphäre auf der Strecke. Ähnlich wie in **D-Day** gewinnen die Einheiten nicht an Erfahrung, was viel von der Motivation nimmt, Material sparend in die Schlacht zu ziehen. Fans von Echtzeit-Taktikspielen vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs kommen dennoch auf ihre Kosten. Die Missionen erweisen sich insgesamt als recht abwechslungsreich und sind spannend inszeniert. (ch)



1944
CA. € 30,-
ERHÄLTLICH

CHRISTOPH HOLOWATY



„Viel Abwechslung durch das Kapern von Panzern, aber nervige Wegfindungsprobleme"

Was in letzter Zeit so an Stand-alone-Add-ons veröffentlicht wurde, wirkt wie eine Resteverwertung bestehender Technologien. Auch **1944** merkt man die Anleihen an **D-Day** an, was an sich kein Nachteil ist. Im direkten Vergleich zu Referenztiteln wie **Panzers** schneidet das Spiel grafisch und vom Gameplay her jedoch schlechter ab. Besonders nervig sind die Wegfindungsprobleme und der ständige Seitenwechsel, der viel vom Spannungsaufbau nimmt. Trotz allem ist **1944** empfehlenswert für Strategiefans – besonders das Kapern von Panzern und das geschickte Bestücken der Stahlkolosse mit Soldaten bringt Abwechslung.

DIRK GOODING



„Stundenlang rennen deutsche Truppen in identischer Formation gegen meine US-Boys an."

Meine Güte, sind die dämlich: Stundenlang rennen deutsche Truppen in nahezu identischer Zusammensetzung und Formation gegen meine perfekt eingegrabenen US-Boys an. Und das nur, weil ich eine deutsche Hummel-Haubitze, längst von der Mannschaft verlassen, nicht zerstört habe – dann wäre die Mission nämlich zu Ende. Nur: Das steht nicht in der Missionsbeschreibung. Solche Schnitzer, zusammen mit einer Gegnerintelligenz, die um den Nullpunkt oszilliert, nehmen einiges vom Spielspaß. Als Strategie-Imbiss eignet sich **1944** dennoch. Sachkundige Spieler werden sich zudem über neue Einheiten wie etwa den Sturmtiger freuen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Intex
Studionote: –
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/–/–
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Detaillierte Grafik und Animationen
- + Glaubwürdiges Schadensmodell
- + Viel Abwechslung durch Kapern von Panzern
- − Teils erhebliche Wegfindungsprobleme
- − Häufige Seitenwechsel zehren an der Motivation

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	Grafik	Gut (80)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Befriedigend (70)
	Mehrspieler	Gut (80)



Pariah

Die Macher von Unreal Tournament 2004 (dt.) haben einen Ego-Shooter nach Norm entwickelt: Mit Fahrzeugen, Innen- und Außenlevels, coolen Waffen und vielen Gegnern.

„LASST MICH DURCH, ICH BIN ARZT!"

Dr. Mason übernimmt in Pariah die Hauptrolle. Er ist ein ungewöhnlicher Held, denn er muss Spritze und Abhörgerät gegen riesige Wummen eintauschen, um sich gegen feindliche Soldaten zur Wehr zu setzen. Doch so gut wie er mit Granatwerfer, Plasmakanone und Schnellfeuergewehr umgeht, könnte man auf den Gedanken kommen, dass er sein Leben lang nichts anderes gemacht hat.

Dafür dass hier angeblich ein Virus wütet, schaut es ziemlich gemütlich aus: Die Sonne guckt strahlend durchs Wolkendach, ein Windhauch trägt Blätter durch die Luft und zwischen Felswänden plätschert ein Bach. Doch dann fallen die ersten Schüsse. Dr. Mason, frisch auf diesen Planeten namens Erde abgestürzt, ist die Zielscheibe. Auf den hippokratischen Eid pfeifend, greift Mason zu den Waffen. Und Sie werden ihn 18 Levels lang steuern. Wenn **Pariah** nicht Ihr erster Ego-Shooter ist, sehen Sie die Endsequenz in rund zehn Stunden.

Wie kommt es, dass ein Arzt nicht mehr Leben rettet, sondern auslöscht? **Pariah** erklärt das im Vorspann, dessen Drehbuch so gut ist, dass er eine gewaltige Erwartungshaltung schafft. Gezeigt wird, wie ein Routineflug schief geht: Eine Rakete schlägt ein, das Raumschiff stürzt ab, nur eine Hand voll Leute überleben. Darunter Dr. Mason und Karina, die Patientin, deren Transport er hätte überwachen sollen. In einer meisterhaften Szene infiziert sich Mason mit dem Virus, den Karina bereits in sich trägt. Dann kommen Männer in Rüstungen und schießen scharf – Mason schießt zurück. Die Ausgangssituation ist Adrenalin: zwei Infizierte unter Hunderten von Jägern.

Im Freien auf Gegner

Die **Unreal**-Engine ist der Grafik-Antrieb von **Pariah**, und weil die **Unreal**-Engine am besten mit Außenarealen zurechtkommt, spielen Sie die meiste

ORDENTLICHE GEGNER-KI Auf einem fahrenden Zug verschanzen sich manche Feinde hinter Kisten, während andere nach vorne stürmen und angreifen.

Zeit in eben solchen. Berge dienen als Levelbegrenzung, der Weg ist stark vorgeschrieben: Wie auf Schienen bewegt man sich durchs Paradies, links und rechts mit dem Schnellfeuergewehr auf Gegner schießend.

Diese verhalten sich schlau wie eine trainierte Spezialeinheit, indem sie Deckung suchen, Sperrfeuer geben oder sich von hinten heranschleichen. Einerseits. Andererseits gibt es auch Feinde, deren IQ nur ein Minuswert sein kann. Feinde, die auch unter Beschuss dastehen, als wären sie zur Salzsäule erstarrt. Oder welche, die sich hinter Fässern verkriechen, um dort alt zu werden.

KI-Aussetzer sind verzeihbar, kein Computerspiel ist davon gefeit. Unentschuldbar ist aber, dass einen **Pariah** dauernd dieselben gesichtslosen Gegner vorsetzt: Vermummte Männer mit Granat- und Raketenwerfern, Schnellfeuer- und Plasmagewehren. Manche davon tragen Schilde, enden aber trotzdem als Kanonenfutter.

Einmal gut, einmal schlecht

Der erste Level gehört zu den schönsten: Sie kämpfen sich einen Hügel hinauf, bis Sie allmählich im Gebiet des Gegners landen. Dort stehen Wachtürme, die spektakulär in sich zusammenfallen, wenn man mit dem Schnellfeuergewehr draufhält. Wie das physikalisch sein kann, dass ein paar Projektile einen tonnenschweren Verteidigungsturm einstürzen lassen, fragt man sich dann gar nicht mehr, von der bombastischen Action abgelenkt. Später agieren Sie innerhalb der Basis, deren Decke von Betonsäulen gehalten wird. Auch diese Pfeiler zerbröckeln so aufwendig im Kugelhagel, dass es eine Freude ist.

Gelegentlich bewegen Sie sich auf ein blinkendes Kontrollpult zu, drücken „E" für Benutzen und öffnen Schranken oder deaktivieren Geschütztürme. Doch nie stehen Sie vor großen Rätselhürden; wenn Sie nicht weiterkommen, dann wegen des manchmal verwirrenden Leveldesigns. Ein Schauplatz gleicht einer futuristischen Fabrikhalle, Eisengeländer und Fahrstühle überall, dazu etliche Tore, von denen aber immer nur eines aufgeht. Welcher Durchgang der richtige ist, finden Sie heraus, nachdem Sie zu viele Sackgassen gesehen haben.

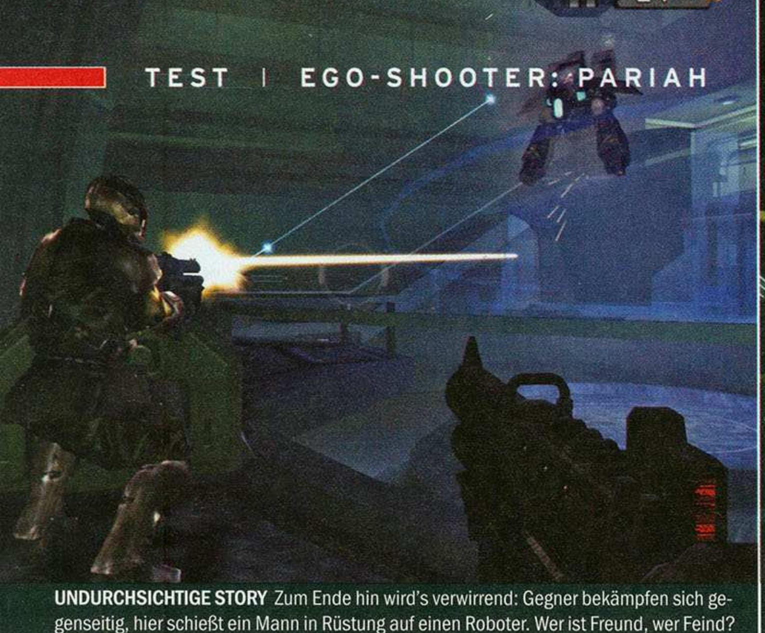
Bemerkenswert die schwankende Levelqualität von **Pariah**: Einmal rasen Sie im Buggy über die Planetenoberfläche, schießen Sprengladungen ab und haben Spaß; ein anderes Mal hocken Sie gelangweilt hinter stationä-



FEUER! Manche Gegner sind mit einem Flammenwerfer bewaffnet, der, genügend Beschuss vorausgesetzt, irgendwann das Zischeln anfängt, um zu explodieren.



MASON GIBT GAS In einigen Levels steuern Sie die Vehikel, fahren und schießen gleichzeitig. Manchmal übernimmt Karina das Steuer, während Sie den Geschützturm bedienen.



UNDURCHSICHTIGE STORY Zum Ende hin wird's verwirrend: Gegner bekämpfen sich gegenseitig, hier schießt ein Mann in Rüstung auf einen Roboter. Wer ist Freund, wer Feind?



SPIEL MIT DEM FEUER Herumstehende Fässer fliegen in die Luft, wenn man darauf schießt. Der Explosionsradius verletzt alle Gegner, aber auch die Spielfigur selbst.

ren Geschütztürmen und zielen auf Raumschiffe, die gemächlich durchs Bild brummen. Sterben können Sie nicht, auch die Munition geht nicht aus. Solche Sequenzen ziehen die Spieldauer unnötig in die Länge.

Es lässt sich auch der Eindruck nicht verscheuchen, dass es für die Entwickler zunehmend schwieriger wurde, die Innenlevels sinnvoll zu füllen. Eckige Räume reihen sich aneinander und das Spiel wird einzig dadurch schwieriger, dass mehr und mehr Gegner auftauchen. Mitunter stehen bis zu fünf Feinde auf engstem Raum und treffen sich beim Feuern gegenseitig, was sie mit einem „Hey, pass doch auf!" kommentieren. Überhaupt sind die Feinde mitteilungsbedürftig; leider klingen sie wie eine hängende Schallplatte. Den Satz „Es geht uns nur um das Mädchen, Doc, es geht uns immer nur um die Mädchen" werden Sie so oft hören, bis alle Ihre Sicherungen durchbrennen, Sie irre lachend den Granatwerfer auspacken und schnaubend auf die Feuertaste hämmern, um die Widersacher endlich ruhig zu stellen.

Waffen-Tuning

Eine Besonderheit von **Pariah** sind die Waffen. Es gibt keine alternativen Feuermodi, doch dafür können Sie Ihre Kanonen mittels Energiekernen aufwerten. Energiekerne sind wertvoll, aber nicht sonderlich gut versteckt: Das Leveldesign ist so linear, dass Sie zwangsläufig über alle Extras stolpern; sparen Sie sich also den Blick unters Treppengeländer, dort liegt nichts.

Jede Waffe lässt sich dreimal verbessern. Beispiel Schnellfeuergewehr: Die erste Verbesserung bewirkt eine schnellere Schussfrequenz, die zweite mildert den Rückstoß ab, die dritte gibt panzerbrechende Munition. Doch vielleicht wollen Sie lieber ein Wärmesichtgerät ins Scharfschützengewehr einbauen oder dem Granatwerfer einen manuellen Zünder verpassen?

Dr. Mason hat auch ein Injektionsgerät dabei, das, sofern gefüllt, jederzeit anwendbar ist: Per Knopfdruck spritzt sich Mason ein Heilserum in die Adern, das verlorene Lebensenergie zurückgibt. Je länger Sie sich verarzten, desto verschwommener die Konturen auf dem Bildschirm.

Viel Ballerspaß, wenig Story

Pariah sollte ursprünglich großen Wert auf eine erwachsene Story legen. Und tatsächlich ist die Einleitungssequenz der beste Auftakt, den man sich für ein Spiel wünschen kann. Dann geht es steil bergab: Dr. Mason und Karina tun Dinge, die man niemals von Menschen erwarten würde, die zum Sterben verdammt sind. In einem Moment ist Karina die kühle Heldin, die Sprüche klopft, im nächsten Augenblick hockt sie bibbernd in der Ecke und fleht, nicht verlassen zu werden – nur um in der folgenden Mission wieder abzuhauen. Man wird aus diesem Charakter nicht schlau.

Schlimmer ist, dass man selten weiß, gegen wen man kämpft. Hintergründe erklärt **Pariah** unzureichend, die Wechsel zwischen den Schauplätzen sind abrupt und verwirrend. Anstatt die Story sinnvoll weiterzuspinnen, konzentriert sich das Spiel auf Zwischensequenzen, in denen sich Figuren gegenseitig mit Kraftausdrücken beleidigen.

Pariah ist ein spaßiger Ego-Shooter, aber die Sache mit der Story sollten die Entwickler zukünftig jemandem anders überlassen. (tw)



ABGEHOBEN Der Erfinder der Raumschiffe (sichtbar in der Bildmitte) scheint eine Vorliebe für Fahrradhelme zu haben, anders ist dieses Design nicht zu erklären.



BEKANNTE GESICHTER Die Figuren erinnern an die Unreal-Figuren: glänzende Rüstungen, riesige Kanonen. Ein paar mehr Gegnertypen hätten nicht geschadet.

IM WETTBEWERB

FAR CRY (DT.) – TEST IN PCG 05/04	HALF-LIFE 2 – TEST IN PCG 12/04	PARIAH – TEST IN PCG 07/05
TECHNIK		
SEHR GUT (94%)	**SEHR GUT** (96%)	**GUT** (81%)
+ Realistisches, spiegelndes Wasser + Detailreiche Figuren und Objekte + Extrem hohe Sichtweite + Effekte: Flimmernde Luft und Unschärfe + Sehr gute Außen-, gute Innenareale	+ Herausragende Physik-Engine + Superrealistische Außenareale + Unmengen an Details in Innenräumen + Gestochen scharfe Texturenqualität + Läuft selbst in hohen Auflösungen flüssig	+ Wunderschöne Außenlevels + Einwandfreie Nutzung der **Unreal**-Engine + Ordentliche Physik-Engine (Havok) – Vereinzelt verschwommene Texturen – Niedrig aufgelöste Zwischensequenzen
ATMOSPHÄRE		
GUT (86%)	**SEHR GUT** (94%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)
+ Innovativer Schauplatz (tropische Insel) + Musikuntermalung mit Filmcharakter + Computergegner unterhalten sich + Urlaubsatmosphäre dank Bombastgrafik – Sehr klischeehafte Story	+ Menschliche Figurengestik und Mimik + Gewaltige 5.1.-Soundeffekte + Areale wirken extrem realistisch + Bemerkenswerte Detailverliebtheit – Schwer zu durchschauende Story	+ Fantasievolle Außenwelten + Überwiegend glaubwürdige Gegner-KI – Verwirrende und schwache Story – Sprachsamples wiederholen sich ständig
SPIELDESIGN		
SEHR GUT (90%)	**SEHR GUT** (95%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)
+ Riesige Levels + Mehrere Lösungswege + Viele Fahrzeuge + Überragende KI der Gegner – Teilweise zu hoher Schwierigkeitsgrad	+ Jeder Level spielt sich grundlegend anders. + Hervorragend designte Schauplätze + Nachvollziehbare künstliche Intelligenz + Physik beeinflusst den Spielablauf + Großer Umfang und Spannung bis zuletzt	+ Vehikel bringen Abwechslung + Außen- und Innenlevels wechseln sich ab. + Überwiegend fair gesetzte Speicherpunkte – Keinerlei Überraschungen in den Levels – Missionen wirken künstlich gestreckt
MULTIPLAYER		
GUT (86%)	**SEHR GUT** (90%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)
+ Taktischer Assault-Modus + Ausbalanciertes Leveldesign – Wenig Schauplatz-Abwechslung – Manchmal verwirrendes Leveldesign	+ Zeitloses **Counter Strike**-Spielprinzip + Bis ins Detail ausgeklügelte Karten + Nachgelieferter Deathmatch-Modus – Enthält noch nicht alle **Counter Strike**-Karten – Physikprobleme (blockierende Objekte)	+ Ausreichend viele Mehrspieler-Levels + Drei spaßige Spielmodi – Kein Ersatz für **Unreal Tournament 2004 (dt.)**
SPIELSPASS		
SEHR GUT (92%)	**SEHR GUT** (96%)	**BEFRIEDIGEND** (74%)

MOTIVATIONSKURVEN

Far Cry (dt.)	Half-Life 2	Pariah
BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD., 12 STD., 18 STD., 24 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD., 12 STD., 18 STD., 24 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD., 12 STD., 18 STD., 24 STD. (Punkte 1–4)
Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 10 Stunden

1 Diese Außenareale! Einfach wunderschön. Cool auch, wie die Türme unter Beschuss aufwendig einstürzen. Den ersten Level haben die Entwickler gut hinbekommen.



2 Die Story entwickelt sich nicht wie versprochen, dafür bleibt die Action spannend: Mit Fahrzeugen rast man durch feindliche Stützpunkte und schießt mit Raketen.

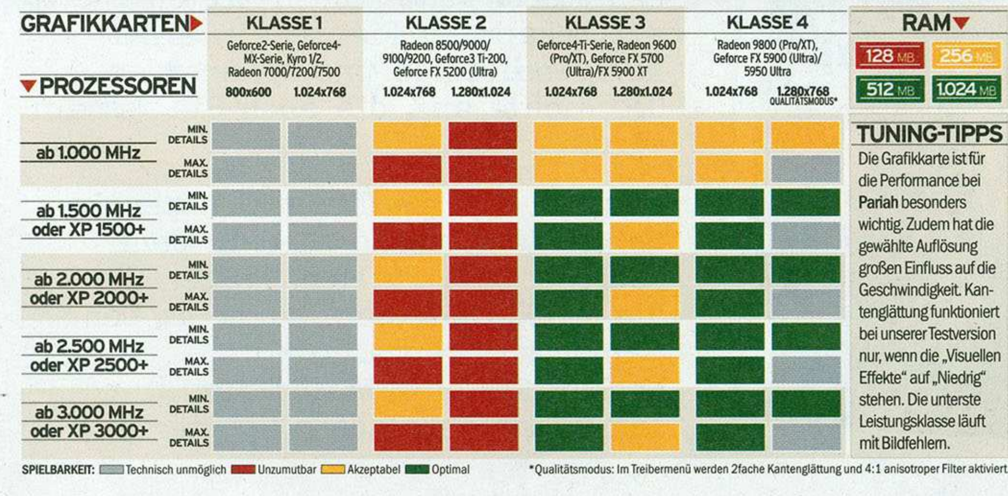


3 Dem Leveldesign geht die Puste aus: Immer die gleichen Gegner, dazu langweilige, eckige Areale. Und alle Hoffnungen sind verpufft, dass die Story fesseln könnte.



4 Am Ende Ratlosigkeit: Zu viele Storylöcher und Sprünge zwischen den Schauplätzen erschweren das Verständnis. Anscheinend waren die Entwickler unter starkem Zeitdruck.

LEISTUNGS-CHECK



PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ►		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.000 MHz	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich

RAM ▼ 128 MB (Unzumutbar) · 256 MB (Akzeptabel) · 512 MB (Optimal) · 1.024 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Die Grafikkarte ist für die Performance bei **Pariah** besonders wichtig. Zudem hat die gewählte Auflösung großen Einfluss auf die Geschwindigkeit. Kantenglättung funktioniert bei unserer Testversion nur, wenn die „Visuellen Effekte“ auf „Niedrig“ stehen. Die unterste Leistungsklasse läuft mit Bildfehlern.

PARIAH

CA. € 45,-
10.05.2005

THOMAS WEISS



„Erst Unreal Tournament 2004 (dt.) und dann mit Pariah was dermaßen Gewöhnliches?“

Digital Extremes entwickelt sonst fantastische Shooter, doch bei **Pariah** scheinen sie sich eine Auszeit genommen zu haben. Nicht dass das Spiel schlecht wäre, es ist nur so unglaublich gewöhnlich. Die Waffen-Upgrades sind Standard, die Fahrzeuge können nichts Besonderes, die Außenareale gibt's auch in zig anderen Titeln – nirgendwo der Hauch einer Innovation. Ich verlange keine Revolutionen ohne Unterlass, aber ein bisschen Eigenständigkeit wäre gut gewesen. Somit ist **Pariah** ein Shooter, der zwar zehn Stunden lang ordentlich viel Spaß macht, nach dem Durchspielen aber sofort aus dem Kurzzeitgedächtnis verschwindet.

DIRK GOODING



„Die große Ego-Shooter-Konkurrenz macht es Pariah schwer, Fuß zu fassen.“

Noch nachhaltig von **Far Cry (dt.)** und **Half-Life 2** beeindruckt, habe ich mich ziemlich apathisch durch **Pariah** geballert. Nichts hat mich in diesem schablonenartigen Ego-Shooter staunend innehalten lassen. Andererseits gibt's auch wenig, das man diesem Spiel wirklich ankreiden kann. Die Action ist solide, die Waffen machen rums, die Fahrzeuge sind eine nette Abwechslung – der Spielablauf ist schon okay, irgendwie. Die im Vorfeld mit Trommelwirbel angekündigte Story nervt mich noch am meisten: Ich jage in Computerspielen gern Bösewichter mit Charakter, doch in **Pariah** entsteht einfach kein richtiges Feindbild.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Extremes
Studionote: Gut
Publisher: Flashpoint
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

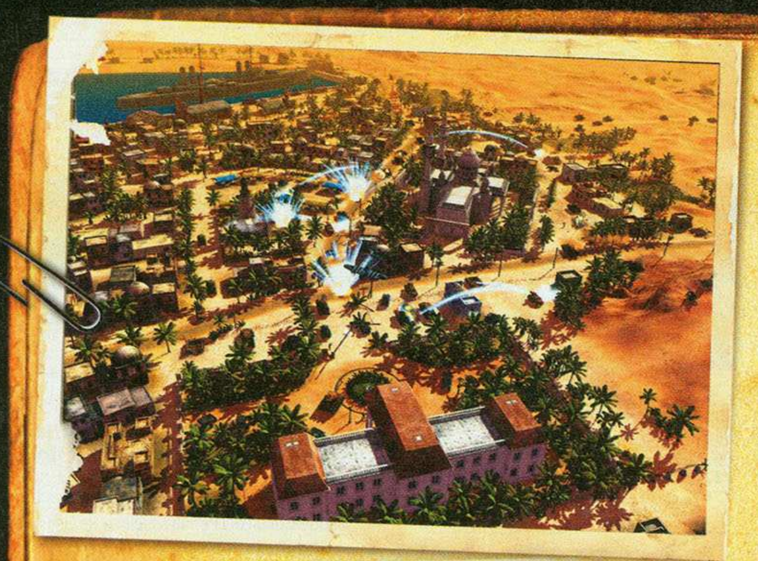
Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Schöne, große Außenlevels in **Unreal**-Grafik
+ Waffen lassen sich aufbessern
+ Ordentlicher Mehrspieler-Modus
– Keinerlei Innovationen, dazu kurze Spieldauer
– Wirre Story mit mies aufgelösten Cutscenes

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
74	Grafik	Gut (81)
	Sound	Befriedigend (70)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	Befriedigend (74)













Es ist soweit!

Codename: PANZERS - Phase II lässt die heimischen Wohnzimmer ~~xxxx~~ erzittern. Neue Helden treten zusammen mit bekannten Figuren in einer hollywoodreifen und spannenden Geschichte auf, die auch Sie fesseln wird.

Kämpfen Sie mit Ihren Truppen im heißen Wüstensand oder in den Gebirgen von Italien. Nutzen Sie die Dunkelheit der Nacht, um den Gegner zu überraschen.
Machen Sie sich bereit für stundenlange, actiongeladene Strategie!

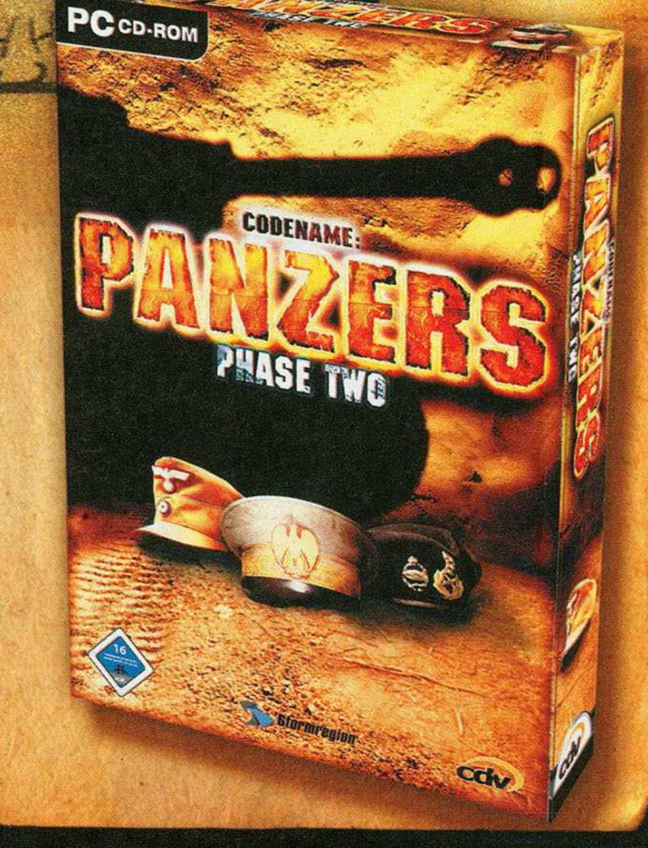
STICK TO YOUR GUNS!



WWW.PANZERS.COM







Boiling Point

Auch Arnold Vosloo geht in den Dschungel. Allerdings nicht für RTL, sondern um seine Tochter zu retten.



VERWECHSLUNGSGEFAHR Saul Myers bekommen Sie nur in den Zwischensequenzen zu Gesicht. Er sieht Arnold Vosloo zum Verwechseln ähnlich.

Stresssituationen meistert Saul Myers für gewöhnlich wie kein anderer. Schließlich hat er während seiner zehnjährigen Dienstzeit bei der Fremdenlegion gelernt, selbst dann einen kühlen Kopf zu bewahren, wenn wenige Meter neben ihm die Granaten einschlagen. Doch als der Protagonist von **Boiling Point**, für dessen Äußeres kein Geringerer als Hollywood-Schauspieler Arnold Vosloo (**Die Mumie**) Modell stand, erfährt, seine Tochter Lisa sei entführt worden, sieht der Muskelprotz rot. Ohne lang zu überlegen, packt Myers seine Neun-Millimeter-Knarre und das Kampfmesser ein und hockt sich in den nächsten Flieger nach Realia, um die Strolche zur Rechenschaft zu ziehen. In diesem fiktiven lateinamerikanischen Staat arbeitete Lisa zuletzt als Reporterin – und scheint bei ihrer Berichterstattung über den brutalen Bürgerkrieg wohl einen Schritt zu weit gegangen zu sein.

Eine Frage der Diplomatie

Wie zu erwarten war, gestaltet sich die Suche nach Lisa extrem knifflig. Niemand will etwas gesehen oder gehört haben. Und wenn, dann nur gegen Bezahlung. Selbst die Polizei entpuppt sich als korrupt und kassiert für lächerliche Informationen fünfstellige Beträge. Zwangsläufig bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als Ihren Kontostand mit diversen Lakaienjobs für die sieben verfeindeten Parteien aufzubessern. Aber überlegen Sie vorher gut, für wen Sie jobben. Schlagen Sie sich beispielsweise auf die Seite der Guerillas, eröffnen die Regierungstruppen sofort das Feuer und Sie kommen nur noch durch Umwege in die Hauptstadt Puerto Sombra. Kämpfen Sie hingegen für die CIA, trachten Ihnen die Mafiosi nach dem Leben. Dies ist ein überaus interessantes Feature, das allerdings noch nicht ganz ausgereift ist und gelegentlich für Frust sorgt. Etwa wenn Sie aufgrund der hakeligen Steuerung aus Versehen eine Oma beim Überqueren der Straße anfahren. Dann wird Saul nämlich auf der Stelle von sämtlichen Zivilisten Realias gehasst. Glücklicherweise kann er die politische Zugehörigkeit auch wieder rückgängig machen, indem er einfach ein paar Typen der Gegenseite kalt stellt.

Eine interessante Mixtur

Und wie spielt sich das Ganze? Am leichtesten lässt sich **Boiling Point** als eine Mischung aus Action-Adventure, Rollenspiel und Ego-Shooter beschreiben. Also **GTA Vice City** kombiniert mit **Deus Ex 2** und **Far Cry (dt.)**. Liefern Sie sich nicht gerade in der Ich-Perspektive Feuergefechte oder kaufen in den Shops bessere Ausrüstung, leiern Sie den Bewohnern neue Aufträge aus dem Kreuz, die im übersichtlichen Quest-Tagebuch festgehalten werden. Klicken Sie die entsprechende Mission an, erfahren Sie sofort, wohin die Reise als Nächstes gehen soll. Das kann die Villa eines Drogenbosses in den Bergen sein, eine verlassene Fabrikhalle mitten in der Pampa oder aber die Kneipe um die Ecke. Ein rotes Kreuz markiert das Ziel millimetergenau auf der Karte. Und das ist gut so! Denn die frei begehbare Spielwelt ist im wahrsten Sinne des Wortes gigantisch. Simulierte 625 Quadratkilometer warten darauf, erkundet zu werden. Zu Fuß wären Sie von einem Kartenrand zum anderen mehrere Stunden in Echtzeit unterwegs. Wohlgemerkt ohne Ladezeiten. Dafür dauert der Spielstart – ähnlich wie bei **Söldner** –



ABGEHOBEN Die Flugzeugsteuerung erfolgt mit der Tastatur und erfordert erhebliche Eingewöhnung.

HELLSEHER Öffnen Sie eine Tür, bleibt kaum Zeit zu reagieren. Meist feuern die Gegner bereits auf Sie.

BASAR Auf dem Schwarzmarkt kaufen Sie neue Ausrüstung, die Sie im übersichtlichen Inventar ablegen.

etwas länger. Kein Wunder bei dieser Datenmenge. Natürlich artet **Boiling Point** nicht in einen Marathonlauf aus. Größere Wegstrecken bewältigen Sie mit dem Auto, das wie im echten Leben regelmäßig in die Werkstatt muss und Benzin frisst. Achten Sie deshalb unbedingt auf die Tankanzeige. Bleiben Sie trotzdem mal liegen, kapern Sie am besten ein anderes Fahrzeug. Es sei denn, die Panne ist im Nirgendwo passiert. Dann wird's richtig gefährlich: In der Wildnis lauern Schlangen, Bienenschwärme und Geparden. Vorsicht ist auch beim Baden angesagt: Gefräßige Piranhas treiben im Wasser ihr Unwesen. Im späteren Spielverlauf lernen Sie auch noch den Umgang mit Flugzeugen, Hubschraubern, Panzern und Schiffen. Während die Heli-Steuerung erstaunlich einfach von der Hand geht, legen Sie mit dem Jet eine unfreiwillige Bruchlandung nach der nächsten hin. Eine Joystick-Unterstützung wäre wünschenswert gewesen.

Schlaf heilt alle Wunden

Wie bei einem Rollenspiel sammelt Ihr Charakter Erfahrungspunkte. Diese verteilt **Boiling Point** automatisch auf diverse Fertigkeiten, zum Beispiel Schussgenauigkeit und Ausdauer. Werden Sie verwundet, suchen Sie entweder einen Arzt auf oder regenerieren sich während eines Nickerchens. Letzteres funktioniert übrigens nur, wenn Saul müde ist und sich an einem sicheren Ort, etwa im Hotel, Wagen oder einem befreundeten Stützpunkt, befindet. Alternativ könnten Sie sich auch gesundspritzen, wodurch jedoch die Drogenabhängigkeit zunimmt und die Effizienz der Medikamente merklich nachlässt. Durch den Einsatz von Trefferzonen wirkt sich jede Kugel anders auf Sauls Gesundheitszustand aus. Besonders tragisch sind Beinschüsse. Dann verstärken sich die ohnehin recht heftigen Kopfbewegungen beim Laufen so stark, dass Ihnen vom Hinsehen fast schlecht wird.

Mängel beim Missionsdesign

Neben der riesigen Spielwelt und der daraus resultierenden Bewegungsfreiheit besticht **Boiling Point** in erster Linie durch die abwechslungsreichen Missionen und die spannende Story, die schwer an den Kinostreifen **Proof of Life** (**Lebenszeichen**) mit Meg Ryan und Russell Crowe erinnert. Sie erpressen den Bürgermeister mit peinlichen Beweisfotos, befreien Banditen aus dem Gefängnis, besorgen einem Computerfreak eine neue Grafikkarte aus der Nachbarstadt, damit er sich für Sie in die Bank einhacken kann, und Sie verabreden sich mit einer hübschen Frau zu einem Drink und entlocken dabei der leicht alkoholisierten Lady wichtige Informationen. Alles schön und gut, hätten sich nicht ein paar unschöne Designschnitzer eingeschlichen, die so manchen Einsatz sterbenslangweilig werden lassen. Bei einem Auftrag sollen Sie beispielsweise drei Minuten lang Banditen davon

Was Sie in Boiling Point alles tun können ...

Boiling Point in ein Genre zu pressen fällt schwer. Wir verraten Ihnen, welche Spiel-Elemente Sie erwarten.





Fahren

Insgesamt gibt es 24 verschiedene Vehikel, mit denen Sie relativ schnell von A nach B reisen. Einige davon, etwa Panzer oder Flugzeuge, können Sie erst benutzen, wenn Sie die entsprechende Prüfung absolviert haben.

Diplomatische Beziehungen

Sie kommen in **Boiling Point** nicht daran vorbei, für einen der sieben Clans Partei zu ergreifen. Dadurch ziehen Sie logischerweise den Zorn der verfeindeten Clans auf sich und sollten sich in deren Territorien vorerst nicht mehr sehen lassen.



Kämpfen

In der Welt von **Boiling Point** können Sie niemandem vertrauen. Deshalb empfiehlt sich der Besitz einer Waffe, die Sie entweder toten Soldaten abknüpfen oder für viel Geld am Schwarzmarkt erstehen. Gekämpft wird übrigens aus der Ego-Perspektive.



Aufträge abholen

Im Gegensatz zu einem Ego-Shooter müssen Sie sich in **Boiling Point** selbst um Missionen kümmern. An wen Sie sich am besten wenden, verrät meistens das Quest-Tagebuch. Gespräche mit den Auftraggebern laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab.

Charakter ausbauen

Boiling Point vergibt die gesammelten Erfahrungspunkte automatisch. Je öfter Sie mit dem Maschinengewehr schießen, desto besser zielen Sie auch mit dieser Waffengattung. Zudem verbessert sich Ihre Widerstandsfähigkeit mit der Zeit.



Ausruhen

Wie im richtigen Leben besteht auch in **Boiling Point** ein Tag aus 24 Stunden. Das heißt, der Protagonist wird irgendwann müde. Ist das der Fall, schicken Sie Saul am besten ins Bett. Dann erholt er sich nämlich von den Verletzungen.



Vergleich mit der Genrereferenz

Was macht Boiling Point besser als die Konkurrenz, was schlechter? In diesem Kasten decken wir die Stärken und Schwächen auf.

Künstliche Intelligenz

Die Einwohner des fiktiven Staates Realia besitzen einen IQ unterhalb der Zimmertemperatur. Anstatt Deckung zu suchen, schlagen die Waffenbrüder alberne Purzelbäume und rennen kopflos durch die Gegend. Ein Paradebeispiel für eine leistungsfähige KI ist **Far Cry (dt.)**, das ebenfalls auf ein Dschungelszenario setzt. Die Feinde versuchen dort, Sie in die Zange zu nehmen, und nutzen das Terrain als Deckung. Vorbildlich!

Boiling Point: Mangelhaft | **Far Cry (dt.):** Sehr gut

Atmosphäre

Das glaubwürdige Szenario erinnert an diverse Kinofilme und ist spannend inszeniert. An Schlüsselstellen kommen Zwischensequenzen zum Einsatz. Der billig wirkende Soundtrack und die emotionslose, englische Sprachausgabe zerstören allerdings die Atmosphäre mehr, als welche zu schaffen. **Deus Ex 2** hingegen besticht durch eine vielschichtige Story mit vielen Überraschungen und die Dialoge passen perfekt zum düsteren Setting.

Boiling Point: Befriedigend | **Deus Ex 2:** Sehr gut

Fahrzeuge

Die Fahrzeuge verhalten sich einigermaßen realistisch und dienen in erster Linie zur Fortbewegung. Im späteren Spielverlauf können Sie feindliche Stützpunkte auch mit einem Panzer attackieren. Leider gibt es keine Wettrennen oder wilde Verfolgungsjagden, wie es bei **GTA Vice City** der Fall ist. Rockstars Action-Adventure wartet zudem mit rund 100 Vehikeln mehr als **Boiling Point** auf.

Boiling Point: Gut | **GTA Vice City:** Sehr gut

Spielwelt

Operation Flashpoint lässt grüßen: Lästige Levelbegrenzungen gibt es in der mehr als 600 Quadratkilometer großen Spielwelt von **Boiling Point** nicht. Sie dürfen jederzeit gehen, wohin Sie wollen. Und das ganz ohne nervige Ladezeiten. Ähnliche Handlungsfreiheit findet mach auch bei **GTA Vice City**, das allerdings „nur" eine 4,25 Quadratkilometer große Metropole, die frappierend an Miami erinnert, simuliert.

Boiling Point: Sehr gut | **GTA Vice City:** Sehr gut

Technik

Ähnlich wie in **Far Cry (dt.)** verbringen Sie in **Boiling Point** die meiste Zeit im Dschungel oder an der Küste. Im direkten Vergleich zieht die Optik von **Boiling Point** allerdings klar den Kürzeren. Besonders die Charaktere sehen in **Far Cry (dt.)** viel realistischer aus. Wassereffekte und Weitsicht sind hingegen bei beiden ähnlich gut gelungen. Was man von den verschwommenen Texturen in **Boiling Point** nicht gerade behaupten kann.

Boiling Point: Befriedigend | **Far Cry (dt.):** Sehr gut

abhalten, Ihr Haus zu erstürmen. Was sich gefährlich anhört, entpuppt sich als schlechter Witz. Es reicht, wenn man sich tatenlos in die Ecke hockt, anstatt teure Munition zu verschwenden. Denn kein einziger Gegner nähert sich jemals dem Gebäude auf weniger als fünf Meter. Gleich zu Spielbeginn erleben Sie auch den ersten der vielen Logikfehler: Lisas Verleger drückt Saul die Autoschlüssel der Tochter in die Hand. Als Sie die Redaktion verlassen, steht auf einmal der Wagen vor der Tür, der beim Reingehen noch nicht da war. Wie er dahingekommen ist, wissen wohl nur die Entwickler. In einer anderen Szene erzählt Ihnen Mafiaboss Don Pedro, dass seine Freundin am Pool in der Sonne liegt. Dummerweise regnet es aber gerade und es ist Mitternacht. Darüber könnte man ja noch mit einem lachenden Auge hinwegsehen, schließlich gibt es in **Boiling Point** fließende Tag-und-Nacht-Wechsel. Wesentlich ärgerlicher ist aber die mangelhafte künstliche Intelligenz. Gegner können durch Wände sehen und rennen lieber wie aufgescheuchte Hühner durch die Gegend, anstatt Sie einzukreisen. Auch ist es unmöglich, jemanden unbemerkt auszuschalten. Obwohl Sie in einem geschlossenen Raum eine Wache in bester Sam-Fisher-Manier mit dem Messer lautlos erledigen, kriegt es sofort jeder Angehörige der betroffenen Fraktion mit – egal ob er sich im Nebenzimmer befindet oder 20 Kilometer entfernt ist.

Urlaubsstimmung am PC

Ein großer Wurf ist dem russischen Entwickler Deep Shadows dafür bei der Spielwelt gelungen, die verblüffend lebendig und realistisch wirkt. Tiere preschen durch die Wälder, Passanten schlendern durch die engen Gassen der Städte und außerhalb der Ortschaften liefern sich Regierungstruppen heftige Feuergefechte mit den Bösewichten. Einziger Wermutstropfen: Die Auseinandersetzungen finden fast immer an denselben Punkten statt. Auch wenn **Boiling Point** nur auf einer einzigen Karte spielt, ist für optische Abwechslung gesorgt. Neben Dschungelgebieten bekommen Sie traumhafte Strände, malerische Berge und typisch mexikanische Städte zu Gesicht. Lediglich die verwaschenen Häusertexturen und die klobigen Fahrzeugmodelle trüben den Gesamteindruck. Weniger gelungen sind Musik und Sound. Die englischsprachigen Dialoge – es gibt lediglich deutsche Untertitel – werden nicht nur emotionslos heruntergeleiert, sondern sind obendrein so leise ausgesteuert, dass man diese vor lauter Hintergrundgeräuschen kaum mitbekommt. Leider haben sich auch einige Bugs in **Boiling Point** eingenistet. Passanten gehen durch die Luft, Questgeber verschwinden ebenso spurlos wie Ihre Fahrzeuge und Speicherstände werden durch gelegentliche Programmabstürze unbrauchbar. Ein paar Monate mehr Entwicklungszeit hätten **Boiling Point** nicht geschadet. Dann wäre der verheißungsvolle Genremix vielleicht die Überraschung des Jahres geworden. So reicht es jedoch immerhin für einen Platz im vorderen Mittelfeld. (bb)



STUBENHOCKER Boiling Point spielt nicht nur an der frischen Luft. Einen Großteil der Gebäude können Sie betreten. In diesem Fall verscheuchen Sie Bösewichte aus einer Fabrik.



PAPARAZZI Die Missionsziele bieten viel Abwechslung. Hier sollen Sie den Bürgermeister bei einem Gespräch mit den Banditen fotografieren und danach erpressen.

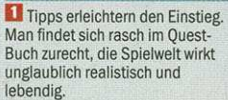
IM WETTBEWERB

GTA VICE CITY TEST IN PCG 07/03	DEUS EX 2: INVISIBLE WAR TEST IN PCG 04/04	BOILING POINT TEST IN PCG 07/05
TECHNIK		
GUT (85%)	GUT (84%)	BEFRIEDIGEND (74%)
+ Sehr detaillierte Spielwelt + Hübscher Tag-und-Nacht-Zyklus + Fetzige Motorengeräusche − Wenig aufwendige Spezialeffekte	+ Schöne Licht- und Schatteneffekte + Normal Mapping verschönert die Figuren. + Gelungene deutsche Sprachausgabe − Teilweise niedrig aufgelöste Texturen − NPCs sprechen oft nicht lippensynchron.	+ Hohe Weitsicht + Hübsche Wassereffekte + Fließende Tag-und-Nacht-Wechsel − Klobige Fahrzeuge − Detailarme Texturen
ATMOSPHÄRE		
SEHR GUT (93%)	SEHR GUT (90%)	BEFRIEDIGEND (77%)
+ Spannende Szenarien in einer riesigen Stadt + Authentisches 80er-Jahre-Flair + Professionelle Sprachausgabe + Sieben Stunden grandioser Soundtrack + Humorvolle Dialoge	+ Vielschichtige Story mit Überraschungen + Glaubwürdige Charaktere + Spannende Dialoge − Klaustrophobisch enge Levels	+ Spannende Story + Riesige, lebendige Spielwelt + Zwischensequenzen in Spielgrafik − Langweilige Dialoge − Billig wirkender Soundtrack
SPIELDESIGN		
SEHR GUT (90%)	GUT (84%)	BEFRIEDIGEND (76%)
+ Extrem umfangreich + Kurze, knackige Missionen + Offenes Spiel-Design + Extrem viele Fahrzeuge − Einige ungünstige Speicherpunkte	+ Relativ offener Spielablauf + Innovatives Freund-Feind-System + Viele Lösungswege − Computergegner verhalten sich unrealistisch − Schadensmodell aus Teil 1 fehlt.	+ Abwechslungsreiche Aufträge + Hohe Handlungsfreiheit + Diplomatie-System − Mangelhafte KI − Viele Logikfehler
MULTIPLAYER		
- (-%)	- (-%)	- (-%)
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden	Kein Mehrspieler-Modus vorhanden	Kein Mehrspieler-Modus vorhanden
SPIELSPASS		
SEHR GUT (91%)	GUT (85%)	BEFRIEDIGEND (73%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT; 6 STD. – 12 STD. – 18 STD. – 24 STD.

GTA Vice City	Deus Ex 2	Boiling Point
Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 15 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 50 Stunden



1 Tipps erleichtern den Einstieg. Man findet sich rasch im Quest-Buch zurecht, die Spielwelt wirkt unglaublich realistisch und lebendig.



2 Ihre erste Spur führt in die Berge zu einem Mafia-Boss. Sie schleichen sich zum Hintereingang der Villa rein. Zu diesem Zeitpunkt ist die Spannung enorm.



3 Die künstliche Intelligenz stellt keine große Herausforderung dar. Die Gegner verhalten sich immer gleich, wodurch die Missionen langweilig werden.



4 Die Motivation steigt, da Sie endlich einen Panzer fahren dürfen. Leider zehren aber auch ein paar Bugs und Logikfehler an den Nerven. Überraschungen bleiben aus.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel

RAM ▼ 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1.024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Ohne sehr schnelle Grafikkarte und 1.024 MByte Speicher läuft Boiling Point nur mit verringerten Details. Für den Qualitätsmodus ist sogar ein Beschleuniger der Klasse 4 zu schwach. Wer die CPU entlasten muss, sollte die Sichtweite und Anzahl der dynamischen Lichtquellen auf ein Minimum reduzieren.

BOILING POINT

CA. € 45,-
19. MAI 2005

BENJAMIN BEZOLD



„Machen Sie doch, was Sie wollen: Boiling Point lässt Ihnen volle Handlungsfreiheit."

Die Spielwelt von **Boiling Point** ist der Hammer! Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem ich tun und lassen kann, was ich will, und sich nicht mickrige Hecken oder hüfthohe Zäune als unüberwindbare Levelbegrenzungen erweisen. Dafür nehme ich auch gerne ein paar Abstriche bei der Grafik in Kauf. Nicht aber beim Missionsdesign und der künstlichen Intelligenz. Beide stellen die größten Schwächen des russischen Action-Adventures dar. Warum kann Saul zum Beispiel niemanden um die Ecke bringen, ohne dass gleich die ganze Welt davon Wind bekommt? Hier haben die Entwickler viele Chancen verschenkt.

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Boiling Point steckt voller interessanter Ideen, läuft aber leider noch nicht ganz rund."

Wie, mein Charakter hat schon eine erwachsene Tochter? Nachdem ich den ersten Schock überwunden hatte, dass mein Alter Ego ein rüstiger Rentner mit lichtem Haar ist, übte der Genremix eine ähnliche Faszination auf mich aus wie seinerzeit **GTA Vice City**. Allerdings stolperte ich bereits in den ersten sechs Stunden über mehr Programm- und Logikfehler, als die Spielwelt Bäume hat. Wenn mein Jeep mitten in der Pampa urplötzlich verschwindet und ich eine halbe Ewigkeit ins nächste Dorf humpeln muss, erreicht der Frust rasch den Siedepunkt. Spannende Aufträge haben mich dennoch zum Weiterspielen motiviert.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Deep Shadows
Studionote: -
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Englisch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

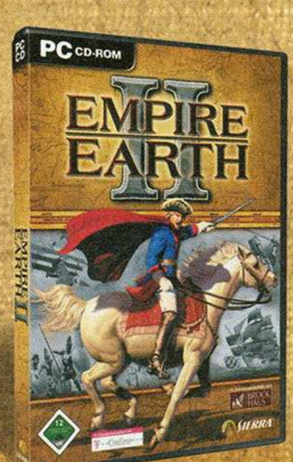
+ Riesige, lebendige Spielwelt
+ Viele Fahrzeuge
+ Enorme Handlungsfreiheit
− Mangelhafte KI
− Bugs und Logikfehler

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
73	Grafik	Befriedigend (75)
	Sound	Befriedigend (70)
	Steuerung	Befriedigend (79)
	Mehrspieler	- (-)

12.000 JAHRE GESCHICHTE

Führen Sie 14 Zivilisationen durch 15 Epochen der Menschheitsgeschichte mit dem Nachfolger des preisgekrönten Echtzeit-Strategiespiels Empire Earth. Diplomatie. Krieg. Erfindungen. Expansion. Erbauen und verteidigen Sie Ihr Imperium und erobern Sie die Welt.



WWW.EMPIREEARTH2.COM





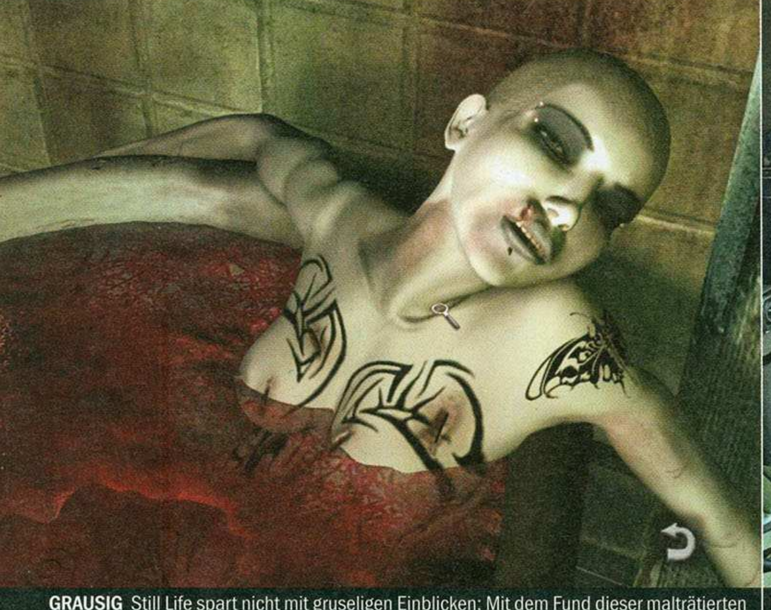
"Für Freunde klassischer Echtzeit-Strategie ist Empire Earth 2 ohnehin eine Empfehlung."
PC Games 06/05

•

83%
"SEHR GUT - ... taktisch herausfordernde Zeitreise."
PC Action 06/05

•

Spielspaß Note 1,9
SFT 06/05



GRAUSIG Still Life spart nicht mit gruseligen Einblicken: Mit dem Fund dieser malträtierten Frauenleiche beginnt das Abenteuer für die FBI-Agentin Victoria McPherson.



MÜTTERLICH Pathologin Claire unterstützt Victoria nicht nur bei Fragen zum Fall, sondern ist auch bei persönlichen Problemen immer zu einem hilfreichen Gespräch bereit.

Still Life

So spannend wie Das Schweigen der Lämmer, so gruselig wie Black Mirror: Still Life ist ein Psychot hriller für erwachsene Adventure-Fans.

Prag, 1929: Eine schwarz gewandete Gestalt, so finster, dass sie mit der sie umgebenden Nacht zu verschmelzen scheint, beugt sich bedrohlich über ihr Opfer. Einzig der edel verzierte Krummdolch in ihrer Hand blitzt für einen Moment im fahlen Mondschein auf. Die orchestrale Hintergrundmusik schwillt Unheil verkündend an, es klingt, als spielten die Geiger sich in einen Rausch. Dann sticht der Mörder zu, wieder und wieder, mit gnadenloser Präzision … Rund 70 Jahre später wiederholt sich die Geschichte auf einem anderen Kontinent: Im Chicago der Gegenwart tauchen Frauenleichen auf – und die Morde weisen erschreckende Parallelen zu den Fällen von Prag auf.

Viele, viele Klicks

Die taffe FBI-Agentin Victoria McPherson nimmt sich der Aufklärung an. In ihrer Rolle forscht der Spieler nach dem Schuldigen und stößt auf grausige Abgründe der menschlichen Psyche. Adventuretypisch navigieren Sie die Ermittlerin mit der Maus durch die Spielwelt. Per Linksklick sammelt sie Beweisstücke ein, nimmt Proben von Blutflecken, öffnet Türen oder beginnt Dialoge; ein Rechtsklick führt ins Inventar. An untersuchungswürdigen Stellen verwandelt der Cursor sich in eine Lupe und ein Klick fördert detaillierte Informationen über das Objekt zutage. Leider kann man Gegenstände aus dem Rucksack nicht direkt ins Spielfenster ziehen. Um beispielsweise einen Schwarzlichtfilter an eine Lampe zu montieren, müssen Sie zunächst den Scheinwerfer untersuchen, dann das Inventar öffnen, den Filter markieren und anschließend „Benutzen" wählen – das ist unnötig kompliziert und klicklastig.

Sieben schweigende Lämmer

Die Nähe zu Psycho-Thrillern wie **Sieben**, **From Hell** oder **Das Schweigen der Lämmer** ist **Still Life** nicht nur bei der

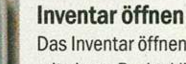
Maussteuerung mit Tücken

Die Steuerung weicht vom bewährten Standard der meisten Adventures ab und verlangt etwas Eingewöhnungszeit.



Untersuchen

Streift der Cursor über interessante Stellen oder Gegenstände, so erscheint eine Lupe, die signalisiert: Hier erfahren Sie nach einem Klick wertvolle Detailinformationen. Sobald Sie ein Objekt benutzen können, blinkt oben links das Benutzen-Symbol.



Inventar öffnen

Das Inventar öffnen Sie mit einem Rechtsklick der Maus, nicht wie gewohnt, indem Sie die Maus an den oberen oder unteren Bildschirmrand bewegen. Um einen Gegenstand zu benutzen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol – Drag & Drop fehlt.



Anwenden

Nach dem Klick auf „Benutzen" kehren Sie automatisch in die Spielansicht zurück, wo Sie mit einem weiteren Klick den Zielpunkt der Anwendung festlegen. In diesem Fall fotografieren wir mit der Kamera den Schriftzug „Sanktuary" (engl. Sanctuary = Zuflucht).



ANTIQUIERT Blasse Farben erzeugen ein ältliches Flair in den Passagen, die man als Gus McPherson im Jahr 1929 spielt. An den Schauplätzen tummeln sich leider nur wenige Charaktere; auch die Zahl der benutzbaren Objekte lässt zu wünschen übrig.

Story, sondern auch im eigentlichen Spielaufbau anzumerken. Jeder Schauplatz ist ungeheuer atmosphärisch ausgeleuchtet; schon beim Betreten eines Raumes vermitteln Farbgebung und Beleuchtung wie in einem Film eine Vorahnung der Ereignisse. Eine verwahrloste Wohnung, der Fundort einer Leiche, ist in kaltes, beklemmendes Grün und Grau getaucht; lange Schatten erdrücken die Spielfigur förmlich. Abschnitte im Jahr 1929 wirken durch stark ausgeblichene Farben antiquiert. Victorias warmes, von Rot- und Brauntönen bestimmtes Zuhause fühlt sich hingegen sicher und einladend an. Ungewöhnliche Kameraperspektiven verstärken diesen Effekt und verleihen vielen Örtlichkeiten eine dramatische Note. Häufig eingespielte Zwischensequenzen führen die Story mit hollywoodreifen Kamerafahrten und atemberaubend schnellen Schnitten fort. Gelegentlich ist die Frequenz dieser Sequenzen allerdings derart hoch, dass man sich beinahe in einem interaktiven Film wähnt. Das trägt zwar zur Spannung bei, die durch häufige Wendungen und neue Hinweise immer weiter angeheizt wird, schwächt jedoch das Gefühl ab, tatsächlich selbst zu ermitteln und Einfluss auf den Lauf der Handlung zu haben.

Still Life knüpft nicht direkt an den Vorgänger **Post Mortem** an: Victoria ist die Enkelin des damaligen Protagonisten Gus McPherson. Regelmäßige, geschickt in die Handlung eingewobene Wechsel der Erzählperspektive versetzen Sie jedoch immer wieder in die Rolle des Privatdetektivs. Im Speicher ihres Elternhauses entdeckt die Heldin Aufzeichnungen ihres Großvaters, der in Prag ermittelte und den Täter schließlich identifizierte.

Perspektivenwechsel

Während Victoria liest, lenken Sie Gus, anfangs noch ohne zu wissen, wie die beiden Mordserien zusammenhängen. Viele Puzzleteile fügen sich erst im späteren Verlauf des Spiels zusammen. Undurchschaubare Charaktere werfen Fragen auf: Wem kann man vertrauen? Begeht ein Geisteskranker die Morde oder steckt mehr dahinter? Gekonnt spielen die Entwickler mit filmischen Stilmitteln. In einer Szene ist Gus beispielsweise kurz davor, den Prager Killer zu stellen. Eine Tür öffnet sich und ein Mann tritt vor. Plötzlich verschwimmt das Bild für eine Sekunde. Überraschend manifestiert sich Miller, ein Kollege von Victoria – er ist unbemerkt in ihr Zimmer getreten und hat sie beim Lesen aufgeschreckt. Ein Hinweis darauf, dass man Miller misstrauen sollte? Ist Victorias Zuhause nicht mehr sicher? Schwebt auch sie in Lebensgefahr?

Rätselschwäche

Überwiegend durchschnittliche Rätsel dämpfen die Stimmung jedoch. Einen Kran setzen Sie durch das korrekte Verschieben von Kugeln in Gang; zum Knacken eines Schlosses bewegen Sie miteinander in Verbindung stehende Stifte in der richtigen Reihenfolge; später öffnen Sie einen versteckten Zugang durch das Zusammensetzen eines Mosaiks. An anderer Stelle sollen Sie Lebkuchenplätzchen auf Basis eines Rezepts in Gedichtform backen. Welche Zutaten sich hinter „Liebe", „Sinnlichkeit" und „Engagement" verbergen, finden Sie nur durch Probieren heraus. Eines der wenigen Knobel-Highlights: An einer Geheimtür prangt der Text „In meinen Memoiren wirst du das Instrument meiner Leiden finden, mit dem wir unsere Gelübde ablegen" – ein Hinweis auf den richtigen Zahlencode zum Öffnen des Portals. Denn zuvor hat Victoria im Nebenraum einige versteckte Ziffern entdeckt. Ein Gemälde namens „Erinnerung" enthält die römischen Ziffern IV und II; auf einem Dolch sind 3 und 6 eingraviert; in dem Bild „Dunkle Hochzeit" stecken I und V. Die Lösung: Auf „In meinen Memoiren" (Erinnerung – 4, 2) folgen der Dolch, das „Instrument meiner Leiden" (3, 6) und die bei einer Hochzeit abgelegten „Gelübde" (1, 5). Der Code lautet also 42 36 15. Insgesamt zerbrechen sich geübte Adventure-Spieler aber nur selten den Kopf – nach etwa zehn Stunden Spielzeit ist der Fall gelöst. (js)



STILL LIFE
CA. € 40,-
09. MAI 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Packendes Verwirrspiel mit Gänsehaut-Garantie – und leider nur durchschnittlichen Rätseln."

Ich habe **Still Life** verschlungen wie einen guten Krimi. Selten fesselte ein Adventure mich dermaßen. Wenn eine neue Leiche auftaucht oder Heldin Victoria in einer der unzähligen, hervorragend gemachten Zwischensequenzen in mörderischer Geschwindigkeit hinter dem Killer herjagt, sträuben sich die Nackenhaare vor Spannung. Dass die Rätselqualität nicht mit **Black Mirror**, **Sherlock Holmes** und **Nibiru** mithalten kann, stört mich in Anbetracht der beeindruckenden Atmosphäre weniger. Ein Beispiel, das veranschaulicht, wie weit das Verwirrspiel geht: Zur Hälfte der Spielzeit war ich felsenfest davon überzeugt, Victoria wäre schizophren und am Ende selbst die Mörderin.

BENJAMIN BEZOLD



„Des Guten zu viel: Dutzende Zwischensequenzen degradieren mich zum Zuschauer."

Zwischensequenzen als Erzählmittel in allen Ehren, aber **Still Life** treibt die Filmvernarrtheit meiner Meinung nach zu weit. Zeitweise fühlte ich mich mehr wie ein Zuschauer als wie ein Spieler. Ich hätte mir anstelle so manches Videoclips umfangreichere Dialoge gewünscht. Dass man in Gesprächen keine Antworten wählt, sondern sich ausschließlich durch vorgegebene Sätze klickt, schränkt die Interaktivität noch weiter ein. Mörderisch gut ist hingegen der Grafikstil: Außergewöhnliche Kameraperspektiven und die einzigartig atmosphärische Beleuchtung heben **Still Life** von der biederen Adventure-Masse ab. Schade: Nicht alle Sprecher passen zu ihren Rollen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Microids
Studionote: Befriedigend
Publisher: Flashpoint
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.400 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- ⊞ Mitreißende Atmosphäre
- ⊞ Spannende Hintergrundgeschichte
- ⊞ Markanter Grafikstil
- ⊟ Überwiegend durchschnittliche Rätsel
- ⊟ Kurze Spielzeit von zehn Stunden

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER



Grafik	Gut (82)
Sound	Befriedigend (79)
Steuerung	Befriedigend (76)
Mehrspieler	Nicht vorhanden (-)



PC Games GOLD AWARD 90 07/2005

Guild Wars

Wenn die Abonnentenzahlen von World of Warcraft sinken und nur noch wenige Diablo 2 spielen, dann wird es heißen: „Die Guild war's!"

Der Entwickler kündigt **Guild Wars** an, wie man Spiele in der Branche eben ankündigt: „Lernt die nächste Generation von Online-Rollenspielen kennen!" Computerspieler wissen, dass man bei solchen Werbesprüchen vorsichtig sein muss, denn auch ein **Moorhuhn** wird gern mit Superlativen beschrieben. Doch **Guild Wars** gelingt tatsächlich ein einzigartiger Spagat zwischen Einzel- und Mehrspieler. Wenn andere Entwickler das innovative **Guild Wars**-Konzept kopierten, würde es niemanden wundern. Zuerst einmal: Sie haben es hier nicht mit einem klassischen MMORPG zu tun. Sie finden hier keinen Gegner, dessen Lebensenergiebalken so riesig ist, dass er eigentlich über den Monitorrand hinausragen müsste. Sie dürfen auch kein Handwerker sein, also vergessen Sie den Traum von der Holzfällerkarriere. Sie sind Held, sonst nix: Aufträge lösen, Monster hauen, bessere Gegenstände finden, das ist Ihre Bestimmung. **Guild Wars** ist damit mehr **Diablo** als **World of Warcraft**, nur dass es ausschließlich online funktioniert. Und es ist **Counter-Strike** mit Fantasy-Figuren: PvP-Kämpfe finden in Arenen statt, niemals mit Hunderten von Spielern, sondern immer Team gegen Team. In der Story-Kampagne brauchen Sie keine Angst zu haben, dort sind Sie vor Spielerangriffen sicher.

Neues Spielspaß-Konzept

Nach der Geburt Ihres Charakters scheint Ihnen die Sonne ins Gesicht. Ringsherum erheben sich die Stadtmauern von Ascalon. Vor Ihnen führen Stufen auf den Marktplatz hinab, wo Händler hinter ihren Ständen stehen und Krieger mit Schwertern daneben. Es herrscht ein reges Treiben: Einige Spieler suchen nach einer Gruppe, andere tanzen und begrüßen Neuankömmlinge vor den Stadttoren. Online-Rollenspiel pur!

Und dann verlassen Sie Ascalon und alles ist anders: NPCs bewachen den Wegesrand, weiter hinten Monster, aber kein Spieler weit und breit. Es wirkt so leer, man möchte „Echo" rufen. Geben Sie nicht der Telekom die Schuld, Sie machen nur gerade Bekanntschaft mit einem neuen Konzept: Alles abseits der Städte ist in **Guild Wars** eine Instanz, ein Areal, ganz für Sie allein. Niemand wird Ihnen Gegner oder Quest-Gegenstände vor der Nase wegschnappen. Bis zu acht Spieler passen in eine Instanz, Voraussetzung ist nur, dass die Partybildung innerhalb einer Stadt erfolgt.

Sie müssen sich die Städte als Battle-Net mit 3D-Grafik vorstellen: Dort trifft man sich, plant

Heldentaten und startet dann gemeinsam das Abenteuer. Weil ein einziger Server alle **Guild Wars**-Spieler fasst, sind die Städte immer gut gefüllt. Sollte eine Stadt aus allen Nähten platzen, generiert das Programm automatisch eine Kopie, Distrikt genannt. Über ein Pulldown-Menü springen Sie bequem von einem Distrikt zum anderen, begegnen Deutschen, Amerikanern, Koreanern. Globalisierung in einem Computerspiel. Dafür, dass Sie meistens unter Hunderten von Spielern sind, ist die Gruppensuche überraschend umständlich. Absprachen sind nur im Chat möglich, kein Menü zeigt an, wer eine Gruppe sucht. Auch beim gemeinsamen Lösen von Quests legt Ihnen **Guild Wars** Steine in den Weg: Quests lassen sich nicht wie in **World of Warcraft** auf Mitspieler übertragen.

Erste große Schritte

Der Preis für das längste Tutorial der Welt geht an **Guild Wars**. Sobald Sie die Hauptstadt Ascalon verlassen haben, erstreckt sich vor Ihnen ein üppiges Fantasy-Gebiet: Flüsse schlängeln sich durch Wiesenlandschaften und exotische Vögel stolzieren durch meterhohes Gestrüpp. Am Wegesrand lauern Banditen, die den erstbesten Spieler überfallen, und im Wasser tummeln sich Würmer, die sich gen Himmel recken, sobald man ihnen zu nahe kommt.

Weiter hinten ein Dorf mit Hütten aus Lehm und Stroh, daneben eingezäunte Gärten, in denen sich Schweine im Schlamm suhlen. Bauern warten dort auf Abenteurer, die Aufträge erledigen. Jemand möchte Eier aus einer Höhle klauen, braucht aber Geleitschutz; andere müssen eine dringende Botschaft überbringen, können das Dorf aber nicht verlassen. Die Quests sind anfangs anspruchslos und Sie ein Handtuch – passt. Je weiter Sie fortschreiten, desto stärker entfernen Sie sich von der Zivilisation: Hinter etlichen Brücken wird das Gebiet hügelig und karg, die Straße fällt steil ab und schon stapfen Sie durch eine Winterlandschaft.

Man kann sich lange in diesem Gebiet aufhalten, ohne mitzubekommen, dass es sich nur um ein Areal handelt, in dem Sie sich mit der Steuerung und der Spielmechanik von **Guild Wars** vertraut machen sollen: Mit den WASD-Tasten laufen, aus der Verfolgerperspektive gucken. Ein Doppelklick startet den Kampf, die Zifferntasten aktivieren Ihre Fähigkeiten. Alles ist Standard, wer eigene Tastaturbelegungen bevorzugt, editiert nach Belieben im Optionsmenü. Außerdem entscheiden Sie sich im Anfangsareal für eine Zweitklasse, Ihren Hauptberuf haben Sie bei der Charaktergenerierung ausgesucht. Sie müssen keine zusätzliche Profession wählen, sollten aber. Man wird flexibler, ohne in der Freiheit, sich zu spezialisieren, eingeschränkt zu sein.

Ist die Vorbereitungsphase abgeschlossen, finden Sie sich in Ascalon wieder. Jetzt ist es an der Zeit für Ihre erste richtige Mission und Sie werden sich nach deren Abschluss überrascht die Augen reiben. Die idyllische Fantasy-Welt sieht hinterher aus, als hätte Old Shatterhand mit der Faust draufgeschlagen: Ascalon in Ruinen, draußen umgestürzte Bäume, gähnende Schluchten und Felsen, deren zerschlagene Kanten ausschauen wie Raubtierzähne. Wo vorher Sonnenschein war und die Vögel zwitscherten, hat sich jetzt ein unheilvolles Rot über den Himmel gelegt, in das die Krähen hineinkreischen. Schuld an der Verwüstung tragen die Charr-Monster, so viel verraten Ihnen die Zwischensequenzen. Das Tutorial ist vorüber, das richtige Spiel beginnt. Und die Größe der Welt hat sich ganz nebenbei verzehnfacht.

Riesige Fantasy-Welt

Sie haben vielleicht schon in einer älteren **Guild Wars**-Vorschau gelesen, dass der Weg zum Maximal-Level 20 etwa zwei Tage beansprucht. Damit keine Missverständnisse aufkommen: Es geht hier nicht um zwei Nachmittagssitzungen, die über zwei Tage verteilt sind, sondern um etwa 50 Stunden. Wer sich nicht hetzt, öfter mal den Blick schweifen lässt und jeden Auftrag angeht, braucht zum Erklimmen der Level-Leiter locker doppelt so lange.

Die Zeit nimmt man sich gerne, denn die unzähligen Schauplätze sind bis an den Rand mit Monstern, Schätzen und wundersamen Objekten gefüllt. Die Entwickler wissen ganz genau,



Held, was er verspricht

In Guild Wars gibt's zwar nur sechs Charakterklassen, doch jede verfügt über 150 Fertigkeiten.

Krieger
Wenn Sie gern so nah am Gegner sind, dass Sie seinen Atem spüren können, dann ist der Krieger die richtige Wahl. Er trägt die stärksten Rüstungen, hat den größten Vorrat an Lebensenergie und haut am stärksten zu. Und er wird beinahe unbezwingbar, wenn Sie als Zweitklasse den heilenden Mönch wählen.

Elementarmagier
Feuerstürme, die auf Gegner hinabregnen, gehören zur Spezialität des Elementarmagiers. Im PvP-Modus sind Frostzauber der Schlüssel zum Sieg, weil sie die feindlichen Spieler nicht nur verletzen, sondern auch verlangsamen. Leider hält der Elementarmagier nicht sonderlich viele Treffer aus.

Waldläufer
Waldläufer verstehen sich bestens auf den Kampf mit Pfeil und Bogen. Sie flitzen wie flinke Wiesel umher, immer darauf bedacht, die Distanz zum Opfer zu wahren. Waldläufer können sich auch ein Pet an die Seite rufen, zum Beispiel einen Wolf oder einen Luchs.

Nekromant
Der Totenbeschwörer ähnelt stark dem Elementarmagier, nur dass die Zaubersprüche etwas mehr Fingerspitzengefühl erfordern, weil sie häufig Mana UND Lebensenergie kosten. Weitere Besonderheit: Er belebt gefallene Feinde, die dann an seiner Seite kämpfen.

Mesmer
Der Mesmer gehört zu den am schwierigsten spielbaren Klassen von Guild Wars. Er verfügt nicht über simple Angriffszauber, sondern konzentriert sich auf Sprüche, die dem Gegner das Leben schwer machen, beispielsweise Mana-Entzug oder Verlangsamung. Gut gespielte Mesmer sind vor allem im PvP sehr gefragt.



Mönch
Als Mönch sprechen Sie Schutzzauber auf Verbündete, verarzten angeschlagene Team-Kameraden und beschwören auch mal einen göttlichen Blitz, der ganz ordentlichen Schaden anrichtet. Blöd: Weil Sie heilen können, sind Sie im PvP immer Ziel Nummer 1. Bleiben Sie hinten!



World of Warcraft vs. Guild Wars






WORLD OF WARCRAFT	GUILD WARS
Zeitfaktor	
Um Stufe 60 zu erreichen, müssen Sie etwa 360 Stunden aufbringen. Danach schließen Sie sich Schlachtgruppen an, um im großen Stil die schwierigsten Dungeons zu meistern. Dort gibt's die besten Gegenstände.	Wer sich sputet, erreicht die Maximalstufe 20 in 50 Stunden. Danach sind Sie sofort fit für PvP, ohne großartig an Ihrer Ausrüstung schrauben zu müssen. Alternative: gleich mit Level 20 ins PvP einsteigen, aber ohne Story.
Charakterausbildung	
Nach jedem Levelanstieg verteilen Sie Punkte auf Fähigkeiten. Beim Trainer kaufen Sie neue Zaubersprüche. Um einen Charakter umzulernen, müssen Sie viel Gold abdrücken.	Erlegte Monster geben Rückerstattungspunkte, mit denen sich die Fähigkeiten stets umverteilen lassen. Zaubersprüche und Nahkampfkniffe bekommen Sie durch Quests.
Player vs. Player	
Schlachtfelder fehlen noch, was bedeutet: PvP-Kämpfe finden auf offenem Feld statt. Die Kräfteverhältnisse sind unterschiedlich, die Gefechte demnach teilweise nervig.	PvP in geregelten Arenen. Dort trifft ein Team aufs andere. Wenn Gilde gegen Gilde kämpft, sind nur Level-20-Figuren zugelassen. Die Matches sind schnell und fair.
Technik	
Die Comic-Grafik ist technisch nicht aufwendig, wurde aber mit so viel Liebe zum Detail umgesetzt, dass sie fantastisch aussieht. Schön: die geringen Hardware-Anforderungen.	**Guild Wars** schaut wunderschön aus und läuft extrem flüssig. Nur wenn man genau hinschaut, enttarnt man Objekte in der Ferne als flache Bitmaps – eine fast perfekte Illusion.

wie man den Erkundungsdrang der Spieler weckt. Besuchte Schlüsselpunkte tauchen auf Ihrer Karte als Markierung auf, zu der Sie per Mausklick immer wieder zurückreisen können. Während Ihrer ersten Tour durchs Land wird Ihnen auffallen, dass selbst kniehohe Hügel ein unüberwindbares Hindernis darstellen; nur der Weg ist begehbar. Die eingeschränkte Bewegungsfreiheit macht die Außenareale zu einem Irrgarten. Sie können sich daher nie vollständig auf den Zeiger verlassen, der Ihnen in Echtzeit die Richtung zum Ziel des ausgewählten Auftrags weist. In neun von zehn Fällen müssen Sie einen Umweg in Kauf nehmen – es wäre ja auch zu einfach gewesen!

Story in einem Online-RPG

In **Guild Wars** gibt es zwei Arten von Quests. Die einen lösen Sie, um sich mit neuen Fähigkeiten auszustatten, die anderen schalten weitere Gebiete frei und treiben die Story voran. Spannend sind vor allem Letztgenannte. In der zweiten Mission schreiten Sie durchs Ödland und mischen die Charr auf, indem Sie ramponierte Katapulte reparieren und Geschosse in die Gegnerhorden feuern. Später flüchten Sie vor einer Übermacht in Windeseile über verschlungene Pfade, während hinter Ihnen die Monster immer näher kommen.

Bis zum Ende bleiben die Missionen abwechslungsreich. Mal müssen Sie ein Portal vor heranstürmenden Gegnern beschützen oder Türen mit Dynamit aufsprengen, mal sollen Sie Punkte auf der Karte besetzen und den Feind vom Vorrücken abhalten. Schön, wie sich **Guild Wars** von der kontextlosen Monstermetzelei anderer Online-Rollenspiele abhebt. Jede Mission enthält einen Bonus-Auftrag, der zusätzliche Erfahrungspunkte einbringt, inklusive Wutanfälle. Denn viele Zusatzziele sind auf Anhieb kaum zu schaffen. Gottlob haben Sie unendlich viele Versuche.

Ist eine Mission überstanden, folgen Zwischensequenzen, die eine klischeebeladene Geschichte von Helden und Intrigen erzählen: Prinz Rurik hält patriotische Reden, die Bösen grummeln fies ihre Drohungen und über allem liegt der elegante Soundtrack von Musiker Jeremy Soul, der schon für **Dungeon Siege** und **Morrowind** Fantasy-Hymnen komponierte. Nur die fehlenden Lippenbewegungen der Figuren



PARADIESISCH Die Fantasy-Welt ist atemberaubend schön und kommt dank der sauber programmierten Engine auch auf schwächeren Rechnern gut zur Geltung.



TÖRÖÖÖ! Guild Wars ist ein Online-Rollenspiel, aber Ratten suchen Sie hier vergeblich. Stattdessen treffen Sie auf Monster, die diesen Namen auch verdienen.



ACTION-RPG Die Kämpfe sind actionbetont, Pausen gibt es fast keine. Leben und Mana regenerieren in Sekundenschnelle.

sind schwarze Flecken auf der sonst strahlend weißen Atmosphäreweste.

Solistenkompatibel

Für ein Online-Rollenspiel ist **Guild Wars** erstaunlich solofreundlich. Das heißt nicht, dass Sie die wildesten Monster mit dem kleinen Finger in die Flucht schlagen können, sondern: Wer mag, rekrutiert in den Städten computergesteuerte Mitstreiter. Diese so genannten Gefolgsmänner erweisen sich im Kampf als wertvolle Verbündete: Der Mönch heilt, bevor man „HILFE!!!!" tippen kann, der Waldläufer schießt Pfeile wie Legolas in **Herr der Ringe** und der Zauberer beschwört Feuerstürme, als wäre er Duracell-betrieben. Bloß Kämpfer Stefan stellt sich an wie jemand mit fingernagelgroßem Gehirn: Wenn er einen Feind auf einer Anhöhe erblickt, rennt er davon und zieht die Aufmerksamkeit viel zu vieler Gegner auf sich. Lassen Sie Stefan in der Stadt vergammeln!

Wer mit KI-Kameraden loszieht, statt menschliche Spieler mitzunehmen, muss einen weiteren Nachteil in Kauf nehmen. Die NPCs ziehen Erfahrungspunkte und verlangen einen Anteil an der Beute. Sie müssen dann also wehmütig zuschauen, wenn ein glitzerndes Schmuckstück in den Taschen Ihres computergesteuerten Mitstreiters verschwindet. Und manchmal lassen die Monster wahrhaft Edles fallen: Zauberstäbe, die Ihre Manaregeneration beschleunigen, oder Bögen, die dem Feind Energie entziehen – der Sammeltrieb erwacht.

Gegenstände sind in ihrer Wichtigkeit nach Farben gegliedert: Weiße Schrift bedeutet Futter für den Mülleimer, blaue Sachen sollten Sie sich näher ansehen und purpurfarbene oder gelbe gleichen einem Lottogewinn. Alles, was Sie nicht brauchen, zerlegen Sie mittels Werkzeug in seine Einzelteile. Eisen, Holz und Leder sind beim Händler in der Stadt gegen Rüstungen eintauschbar. Quillt das Inventar über, verstauen Sie Rohmaterialien in Ihrer persönlichen Truhe, von der man sich wünscht, dass sie größer wäre.

> Für ein Online-Rollenspiel ist Guild Wars erstaunlich solofreundlich: In den Städten lassen sich KI-Mitstreiter rekrutieren.

Taktische Gildenkriege

Guild Wars heißt nicht **Guild Wars**, weil die Entwickler auf www.namegenerator.de waren, sondern weil darin PvP-Kämpfe zwischen Gilden von größter Wichtigkeit sind: In unterschiedlichen Arenen geben sich Teams, die aus mindestens vier und höchstens acht Kämpfern bestehen, gegenseitig auf die Mütze. Zaubersprüche und Angriffskniffe werden vorher in der Stadt bestimmt, nirgendwo sonst. Aus Ihren 150 Fähigkeiten wählen Sie acht aus, die auf der Hotkey-Leiste Platz finden. Kein Zauberspruch ist stärker als der andere, sie sind nur verschieden, wodurch unzählige Kombinationsmöglichkeiten entstehen.

Nach Spielbeginn können Sie sofort einen Level-20-Charakter für PvP zusammenschrauben. Seine Fähigkeiten picken Sie einzeln aus einer Liste oder Sie entscheiden sich für eine der Voreinstellungen. Doch nur ein Bruchteil von dem, was es an Ausrüstungsgegenständen gibt, ist verfügbar – den Rest müssen Sie mit einer richtigen Rollenspielfigur freischalten. Und die beginnt bei null. Doch das macht gar nichts, denn die Story-Kampagne ist so gut, dass man sie gerne anpackt. (tw)



GUILD WARS
CA. € 45,-
28. APRIL 2005

THOMAS WEISS



„Die PvP-Kämpfe sind nicht nur einmalig, sondern auch einmalig gut."

Guild Wars hat das Zeug zum Evergreen und könnte so populär wie **Counter-Strike** werden. Dass ich mich mit dieser Aussage heftig weit aus dem Fenster lehne: schon klar. Aber die PvP-Kämpfe sind dermaßen gut, ich kann mir das Jubelgeschrei nicht verkneifen. So viele Skills, so viele taktische Möglichkeiten! Und trotz des komplexen Spielablaufs ein Tempo wie im Shooter. Und jetzt das Kleingedruckte: Damit sich das Spaßpotenzial vollständig entfalten kann, brauchen Sie fähige Mitspieler, die strategisch vorgehen und nicht wild vorstürmen. Suchen Sie sich eine Gilde und stimmen Sie Ihre Fähigkeiten untereinander ab.

PETRA FRÖHLICH



„Ich hatte gehofft, nach Monaten des World-of-Warcraft-Spielens mal auszuschlafen ..."

Langsam frage ich mich, ob die Welle an grandiosen Online-Rollenspielen eine Verschwörung der Streichholzindustrie ist: Ich musste mir schon so viele Stäbchen zwischen die Augenlider klemmen, dass es für einen ganzen Wald reichen würde. Aber **Guild Wars** ist auch verflixt gut und deklassiert direkte Konkurrenten, etwa **Sacred**, scheinbar mühelos: Wenn ich im Team auf Monsterjagd gehe, alle paar Meter einen coolen Gegenstand aufsammle und der Erfahrungspunktebalken stetig ansteigt, höre ich erst bei Bewusstlosigkeit auf. Besonders fies: Nach jeder Mission folgt eine Storywendung, die zum Weiterspielen antreibt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: ArenaNet
Studionote: –
Publisher: Flashpoint
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Fantastische Grafik, auch auf kleinen Rechnern
- + Wunderschöne Welt mit vielen Missionen
- + Riesige, interessante Auswahl an Skills
- + Genialer PvP-Modus in speziellen Arenen
- – Umständliche Gruppensuche

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
90	Grafik	Gut (85)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Einzelspieler	Nicht vorhanden

Juiced

Noch eine Tuning-Simulation? Darauf können Sie wetten! Was es damit auf sich hat und wieso bei Juiced alles eine Frage des Respekts ist, verrät unser Test.

Auch bei **Juiced** dreht sich vor allem eins: der Schraubenschlüssel in der Tuning-Werkstatt. Bekannte Sportwagen namhafter Hersteller lassen sich bis ins kleinste Detail aufmotzen. Wer was von sich hält, knattert mit einem Auspuff im Ofenrohr-Format durch die Gegend, hat unter der Karosse eine Neonröhre angebracht und erfreut sich an überdimensionalen Front- und Heckspoilern. Wichtiger als eine Perlglanzlackierung oder ein basslastiges Soundsystem sind allerdings die inneren Werte Ihrer Karre. Egal ob Sportfahrwerk, griffigere Reifen, stärkere Bremsen, schnellere Übersetzung oder ein Turbolader – hier gibt es nichts, was es nicht gibt. Und das nötige Kleingeld für all die schönen Sachen verdienen Sie sich bei ausnahmsweise legalen Straßenrennen gegen andere Streetracer. Im Gegensatz zu **Need for Speed: Underground 2** geben Sie bei **Juiced** nämlich auf abgesperrten Strecken ohne Gegenverkehr Gas. Und zwar gegen Fahrer acht verschiedener Gangs. Dabei verdienen Sie sich nicht nur ordentlich Kohle, wenn Sie auf einem der vorderen Plätze über die Ziellinie rollen, sondern auch Respekt. Klingt bekannt und ist dank exzellenter Umsetzung eines der herausragenden Merkmale von **Juiced**.

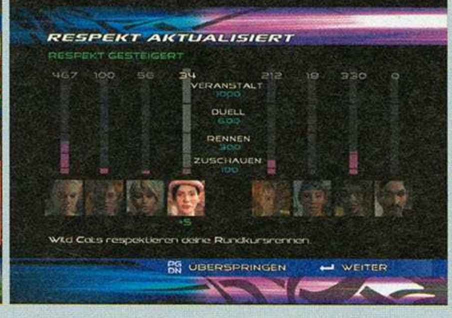
Respekt!

Während eines Rennens verrät Ihnen eine Anzeige, wie viel Respekt Sie bereits gewonnen oder aber auch verloren haben. Denn so wie es für wendige Kurvenfahrten und Überholmanöver Bonuspunkte gibt, schrumpft Ihr Respekt-Konto nach peinlichen Drehern, wenn Gegner an Ihnen vorbeirauschen oder – ganz böse – wenn Sie Wagen der Konkurrenz demolieren. Nach jedem

AUTOS TUNEN, RENNEN FAHREN, GELD GEWINNEN: PC GAMES ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN JUICED ALLES ERWARTET.



TUNING Was bei Need for Speed: Underground begonnen hat, setzt Juiced nahtlos fort. Mit zahllosen authentischen Bauteilen namhafter Hersteller können Sie Ihren Wagen nach Herzenslust aufbrezeln.



RESPEKT Durch besonders ausgefallene Modifikationen an Ihrem Wagen und starke Leistungen auf der Rennstrecke verdienen Sie sich den Respekt anderer Crews. Als Belohnung winken exklusive Renn-Events.



RENNEN In der Karriere erwarten Sie: Runden- und Sprintrennen, Verfolgungsjagden von A nach B sowie Respekt-Challenges, bei denen Sie ordentlich Gummi auf dem Asphalt lassen und wilde Drehungen vollführen.



JETZT ABER SCHNELL Um gegen die im späteren Spielverlauf bärenstarken Gegner eine Chance zu haben, sollten Sie regelmäßig Ihren Nitro zünden.



FLOTTER KÄFER Mit unserem aufgemotzten VW Beetle rutschen wir in die Kurve. Störend: Die Instrumente lassen sich leider nicht ausblenden.

SO SPIELT SICH DIE ERSTE STUNDE VON JUICED

PC-Games-Redakteur Christian Sauerteig beschreibt seine erste Spielstunde mit Juiced.

Aller Anfang ist schwer – auch beim Spaß-Raser **Juiced**. Wer denkt, die zu Spielbeginn verfügbaren und deutlich schwächer motorisierten Fahrzeuge wären leicht zu fahren, irrt gewaltig. Im Karriere-Modus führen die ersten Respekt-Punkte über eine ganz schön knifflige Challenge, bei der man entweder einen herausfordernden Rundkurs innerhalb einer vorgegebenen Zeit meistern oder ein Rundenrennen als Sieger beenden soll. Fatalerweise entschied ich mich für einen flotten Mazda MX-5, der beinahe in jeder zweiten Kurve von der Strecke rutschte. Im Arcade-Modus stellte ich mich klüger an und wählte einen Toyota Celica. Der Japaner hat zwar nicht ganz so viele Pferdestärken unter der Motorhaube, liegt dafür aber sehr viel geschmeidiger auf der Straße und bricht nicht so schnell aus. Beeindruckend, dass die Fahrmodelle derart authentisch und somit unterschiedlich ausgefallen sind. Etwas enttäuscht bin ich von den weniger detaillierten Wagenmodellen und der insgesamt konsolentypischen Optik. Mal schauen, wie sich der anspruchsvolle Karriere-Modus entwickelt ...

Rennen landen Sie auf dem Crew-Bildschirm. Dort erklären Ihnen die Anführer in einer sehr rauschigen Sprachausgabe, was gar nicht gut war („Dein Fuhrpark ist arm!") und was ihnen gefallen hat („Dein Talent für Wetten ist echt krass!"). Talent für Wetten? Richtig, denn bei **Juiced** können Sie – ein pralles Bankkonto vorausgesetzt – einen Haufen Kohle auf oder gegen einen bestimmten Fahrer setzen. Ob Sie Erster oder Fünfter werden, ist dabei völlig egal, Hauptsache Sie landen vor Ihrem Wettpartner. Gelingt das, streichen Sie das zu Rennbeginn ausgemachte Sümmchen ein – und verdienen sich mit dieser oberkrassen Aktion noch eine Extra-Schippe Respekt. Und das ist wie eingangs erwähnt von großer Bedeutung für den weiteren Spielverlauf. Zwar können Sie die Bosse anderer Crews jederzeit mit Ihrem stylischen Handy von dem öden Menü aus anbimmeln, respektieren die Sie aber nicht, ist das Gespräch ratzfatz beendet. Haben sie dagegen die nötige Achtung, dürfen Sie an speziellen Crew-Challenges teilnehmen und Duelle um den schnöden Mammon oder gar den eigenen Wagen bestreiten oder bei einem Respekt-Wettbewerb mit 360-Grad-Drehungen sowie Extremtempo-Fahrten Eindruck schinden. Den machen Sie auch auf mehr oder weniger fähige Fahrer, die noch keiner Crew angehören und Sie regelmäßig anrufen, um in Ihrem Team mitfahren zu dürfen.

Echter Mehr-Wehrt

Mehrere Fahrer in der eigenen Crew zu haben, hat massive Vorteile. So können Sie einerseits Piloten nach Ihren Fähigkeiten bestimmten Rennen zuteilen und wie ein Formel-1-Teamchef beobachten, wie sich Ihre Schützlinge schlagen, sowie konkrete Anweisungen bezüglich des Fahrstils geben. Andererseits öffnet Ihnen ein mindestens dreiköpfiges Team die Tür zu neuen Events, bei dem von jeder Crew zwei oder drei Fahrer starten müssen. Gewonnen hat die Crew, die zuerst alle Autos im Ziel hat. Wenn Sie Ihren Crew-Mitgliedern befehlen, äußerst aggressiv über die Strecken zu heizen, werden diese zwar rasch an der Spitze mitfahren, neigen aber auch leicht zu Fehlern. Schuld daran ist der Stress-Level, der die starken KI-Piloten einen Tick menschlicher macht. Ist durch eine Wette oder eine exorbitant hohe Siegprämie viel Geld im Spiel, steigt die Anspannung bei gegnerischen und eigenen Piloten – und damit die Wahrscheinlichkeit, Fehler zu machen. Im Rennen signalisiert ein Ausrufzeichen über dem jeweiligen Wagen, dass dessen Fahrer gerade zum Nervenbündel auf vier Rädern mutiert.

Keine frei befahrbare Stadt

Im Gegensatz zu **Need for Speed: Underground 2** ist Angels City, die Spielwelt von **Juiced** nicht frei befahrbar. Wie bei **Need for Speed: Underground** wählen Sie einzelne Events über einen Kalender aus und finden sich anschließend auf einer der 99 Strecken wieder. Deren Design kommt allerdings nicht an die Vielfalt von EAs Genre-Referenz heran. Nervig vor allem, dass viele der Kurse vor- und rückwärts





WETTEN Sie können auf eigene Crew-Mitglieder und auch gegen konkurrierende Fahrer wetten. Bei erstgenannter Variante muss Ihr Pilot siegen, bei der zweiten genügt es, wenn Sie vor Ihrem Wettpartner ins Ziel rollen.



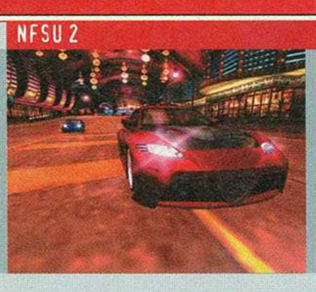
KI-FAHRER Die Intelligenz der computergesteuerten Gegner ist erstklassig. Besonders cool ist der Stress-Level: Geht es um viel Geld oder wichtige Platzierungen, werden Fahrer nervös und neigen zu Fehlern.



SPIELWELT Schauplatz von **Juiced** ist die fiktive Stadt Angels City. Da diese nicht frei befahrbar ist, wählen Sie einzelne Rennen über einen Kalender aus. Das Streckendesign ist fordernd, aber wenig abwechslungsreich.



JUICED UND NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 IM VERGLEICH

JUICED		NFSU 2
Juiced sieht man seine Konsolenherkunft schon auf den ersten Metern an. Die Grafik ist keinesfalls schlecht, im Vergleich zu **Need for Speed: Underground 2** aber sehr viel detailärmer. 	**TECHNIK**	 Unglaublich effekt- und detailreiche Optik. Täuschend echte Wagenmodelle. Kunterbunt funkelnde Casinos, glitzernde Einkaufsmeilen und von Neonreklamen flankierte Stadtautobahnen begeistern.
Herzstück ist der motivierende Karriere-Modus, bei dem Sie mit Ihrer eigenen Crew durch Wetten und Rennerfolge Kohle scheffeln. Außerdem gibt es noch eine Meisterschaftsserie. Keine frei befahrbare Stadt.	**KOMPLEXITÄT**	Hier dreht sich alles um die XXXL-Karriere in der frei befahrbaren Stadt Bayview. Im Gegensatz zu **Juiced** gibt es mehr Renntypen sowie abwechslungsreichere Strecken und eine – mäßige – Story.
Die Menüführung erinnert an PlayStation-2-Spiele und ist für PC-Nutzer sehr gewöhnungsbedürftig. Auch das HUD mit zahlreichen Instrumenten stört. Das Handling der Fahrzeuge klappt hingegen hervorragend.	**STEUERUNG**	Im Gegensatz zu **Juiced** kommen die Menüs sehr viel übersichtlicher daher. Wie bei **Juiced** verfügt jedes Fahrzeug über ein eigenes Fahrmodell. Sehr präzise und einsteigerfreundliche Steuerung.
Der Schwierigkeitsgrad steigt mit fortschreitender Spieldauer, ist aber bereits zu Beginn recht hoch. Die glaubwürdigen Computergegner verfügen über einen Stress-Level, der sie zu Fehlern verleitet.	**BALANCE**	Dank des frei wählbaren und dreistufigen Schwierigkeitsgrades kommen sowohl Neulinge als auch Profis auf ihre Kosten. Top: Die PC-Raser drängeln, schubsen und überholen ohne Rücksicht auf Verluste.
Umfangreiche Tuning-Optionen. Fuhrpark mit mehr als 50 realen Sportwagen. Spannende Karriere mit Wetten und Respekt-Challenges. Leider etwas unspektakuläre Spielwelt. Kaum Zwischensequenzen.	**ATMOSPHÄRE**	Cooler Soundtrack mit Snoop Dog und Co. Lebendige Spielwelt, illegale Straßenrennen bei Nacht. Erstklassige Tuning-Optionen. Fuhrpark mit 30 authentischen Fahrzeugen.

sowie gespiegelt gefahren werden. Die meisten Rennen finden in der Stadt mit engen Kurven und teils mäßigen Überholmöglichkeiten statt. Einige wenige auch in ländlicheren Regionen sowie auf klassischen Rennstrecken. Praktisch: Jede Crew hat einen eigenen Kurs, der für Probefahrten und eigene Events zur Verfügung steht. Neben den bereits erwähnten Rundrennen gegen andere Fahrer oder die Uhr sowie den Respekt-Challenges bietet **Juiced** ferner Sprint-Rennen à la **Need for Speed: Underground**, bei denen Sie manuell schaltend und turbozündend um den ersten Platz kämpfen.

Corvette ist fett!

Im Spielverlauf bekommen Sie es mit 50 authentischen Fahrzeugen bekannter Hersteller zu tun, die in acht unterschiedliche Wagenklassen von 0 bis 1.000 Pferdestärken eingeteilt sind. Für jede Wagenklasse gibt es separate Rennen, um ein Aufeinandertreffen einer PS-Gurke wie dem Fiat Punto und einer Corvette Z 06 (907 PS) zu vermeiden. **Juiced** bietet kein Schadensmodell; Crashs bleiben somit folgenlos. Dafür ist die Fahrphysik der einzelnen Fahrzeuge erstklassig und extrem realistisch. Jeder Wagen lenkt sich anders und Modifikationen in der Werkstatt machen sich anschließend im Rennen bemerkbar. Die Steuerung geht zwar auch mit Tastatur und Gamepad zufriedenstellend von der Hand, in den vollen Renngenuss kommt man allerdings erst mit einem Lenkrad.



CRASH BOOM BANG Unfälle sehen spektakulär aus, haben bis auf leichte Kratzer oder Nitro-Lecks aber keine Folgen.

Durchschnittliche Optik

Leider merkt man auch **Juiced** seine Konsolenherkunft an. Die Grafik ist mitunter etwas kantig und Streckenrandobjekte wirken leicht verschwommen. Eine Cockpit-Perspektive fehlt genauso wie die Möglichkeit, diverse Instrumente während der Rennen auszublenden. Außerdem enttäuschen die platten Fahrzeugmodelle – **Need for Speed: Underground 2** sieht um Längen besser aus und bietet zusätzlich noch den cooleren Soundtrack. Dafür rasen Sie bei **Juiced** nicht nur zu nachtschlafender Zeit, sondern auch tagsüber durch die Stadt und treten sogar bei Regen auf gefährlich rutschigen Fahrbahnen an. Wem die motivierende Karriere zu langatmig ist, der kann sich in kurzweiligen Arcade-Rennen vergnügen und abwechslungsreiche Meisterschaften freischalten. Rasant geht es auch im Mehrspieler-Modus zu, bei dem bis zu sechs Spieler via Netzwerk oder Internet gleichzeitig an den Start gehen. (cs)

IM WETTBEWERB

NEED FOR SPEED UNDERGROUND TEST IN PCG 01/04	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 TEST IN PCG 01/05	JUICED TEST IN PCG 07/05
TECHNIK		
GUT (82%)	**GUT** (87%)	**BEFRIEDIGEND** (73%)
+ Berauschendes Geschwindigkeitsgefühl + Tolle Licht- und Spiegeleffekte + Ordentliche Steuerung − Durchschnittliche Streckenrandtexturen	+ Sensationelle effekt- und detailreiche Optik + Tolles Geschwindigkeitsgefühl (Motion Blur) + Cooler und abwechslungsreicher Soundtrack − Weniger präzise Steuerung bei den Rennen der Underground Racing League	+ Eingängige Steuerung + Realistisches Geschwindigkeitsgefühl + Ordentlicher Soundtrack − Detailarme Grafik − Tapetenähnliche Streckenränder
ATMOSPHÄRE		
GUT (84%)	**SEHR GUT** (90%)	**GUT** (82%)
+ Illegale Rennen bei Nacht + Zwischensequenzen vor besonderen Rennen + 20 authentische Wagen bekannter Hersteller + Auto-Tuning möglich ... − ... aber noch ausbaufähig	+ Illegale Rennen bei Nacht + Wettersystem mit Regen + Famose Tuning-Optionen + 30 authentische Wagen bekannter Hersteller − Billig wirkende Zwischensequenzen	+ 50 authentische Rennwagen + Gigantische Tuning-Optionen + Regenrennen − Kaum Zwischensequenzen − Vernachlässigte Sprachausgabe
SPIELDESIGN		
SEHR GUT (91%)	**SEHR GUT** (92%)	**GUT** (87%)
+ Frei befahrbare Spielwelt + Spannender Karriere-Modus + Sechs abwechslungsreiche Renn-Modi − Strecken wiederholen sich auf Dauer − Spielwelt nicht frei befahrbar	+ Frei befahrbare Spielwelt + Fesselnder Karriere-Modus + Abwechslungsreiches Streckendesign + Intelligente Computergegner + Sieben kurzweilige Renn-Modi	+ Fesselnder Karriere-Modus + Kluge Computergegner + Rennen um Respekt und mit Wetten − Keine frei befahrbare Spielwelt − Wenig abwechslungsreiche Strecken
MULTIPLAYER		
BEFRIEDIGEND (77%)	**GUT** (86%)	**GUT** (86%)
+ Kurzweilige Spielmodi + Internet-Rennen für vier Spieler − Rennen übers Netzwerk nicht möglich	+ Netzwerk-Rennen für bis zu sechs Spieler + Online-Rasereien mit maximal sechs Kontrahenten	+ Internet-Rennen für bis zu sechs Spieler + Bis zu sechs Spieler via Netzwerk + Online-Weltrangliste − Teils störende Lags während der Testphase
SPIELSPASS		
GUT (80%)	GUT (89%)	**GUT** (84%)

MOTIVATIONSKURVEN

Spieldauer (Einzelspieler): 25 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 40 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 30 Stunden

1 Bei **Juiced** geht es gleich von Anfang an zur Sache. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht ohne, dennoch startet die Karriere zunächst etwas lahm.



2 Das realistische Fahrgefühl begeistert wie die erstklassigen Computergegner. Das „Stressometer", welches die Fahrer anfällig für Fehler macht, ist eine geniale Idee.

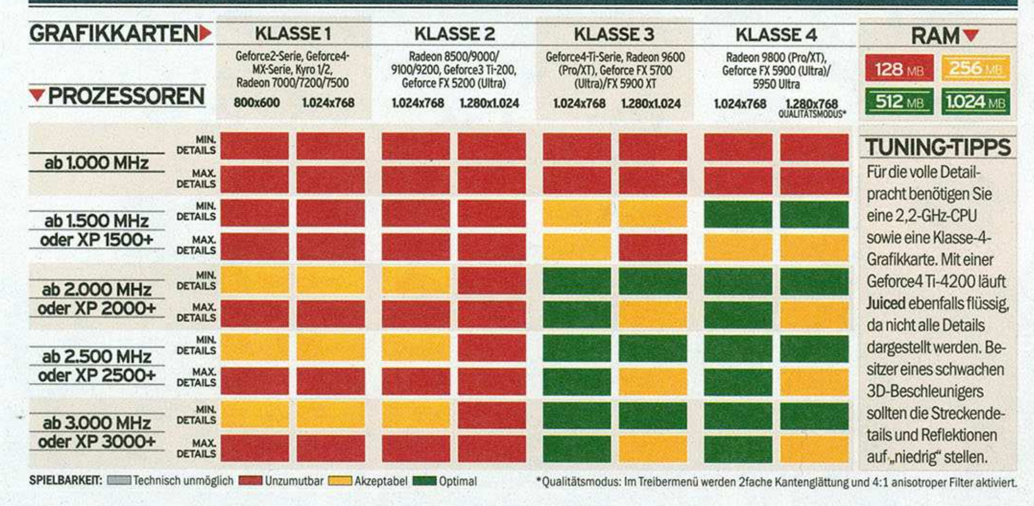


3 Die Karriere rockt! Zahlreiche Tuning-Optionen sowie der riesige Fuhrpark sorgen für wenig Langeweile. Das etwas eintönige Streckendesign enttäuscht jedoch.



4 Langsam aber sicher ist bei der Karriere die Luft raus. Zum Glück gibt es die Arcade-Meisterschaften sowie den Mehrspieler-Modus für bis zu sechs PS-Rowdys.

LEISTUNGS-CHECK



TUNING-TIPPS

Für die volle Detailpracht benötigen Sie eine 2,2-GHz-CPU sowie eine Klasse-4-Grafikkarte. Mit einer Geforce4 Ti-4200 läuft **Juiced** ebenfalls flüssig, da nicht alle Details dargestellt werden. Besitzer eines schwachen 3D-Beschleunigers sollten die Streckendetails und Reflektionen auf „niedrig" stellen.

JUICED

CA. € 45,-
17. JUNI 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Respekt: Juiced parkt auf meiner Festplatte in der ersten Reihe ein!"

Der Karriere-Modus von **Juiced** ist dank spannender Wetten und dem ewigen Kampf um Respekt einer der besten, der jemals über meinen Monitor flimmerte. Auch die intelligenten Computergegner und das realistische Fahrgefühl sind eine Klasse für sich. An **Need for Speed: Underground 2** kommt **Juiced** dennoch nicht heran. Dessen frei befahrbare Stadt Bayview generiert viel mehr Atmosphäre als das in obendrein wenig abwechslungsreiche Strecken unterteile Angels City. Und Electronic Arts' Genre-Referenz sieht zudem besser aus. Dennoch: Wer auf Tuning-Simulationen abfährt, macht mit **Juiced** sicher nichts verkehrt.

JUSTIN STOLZENBERG



„Warum müssen Multi-Plattform-Titel auf dem PC immer so bescheiden aussehen?"

Nicht dass wir uns falsch verstehen: Ich habe nichts gegen Videospiele und greife selbst gerne zu PlayStation- oder Xbox-Gamepad. Allerdings ist der PC beiden Konsolen technisch haushoch überlegen. Wer **Need for Speed: Underground 2** auf PC und Konsole gezockt hat, wird meine Meinung bestätigen. **Juiced** hingegen sieht auf allen Systemen nahezu gleich aus. Ich dachte, tapetenähnliche Streckenränder gehören seit **Colin McRae 3** der Vergangenheit an? Und der Preis für das texturärmste Wagenmodell geht ebenfalls an **Juiced.** Aber genug gemeckert: Schließlich steckt hinter der angestaubten Fassade das bisher beste Rennspiel 2005.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Juice Games
Studionote: -
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/6/6
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

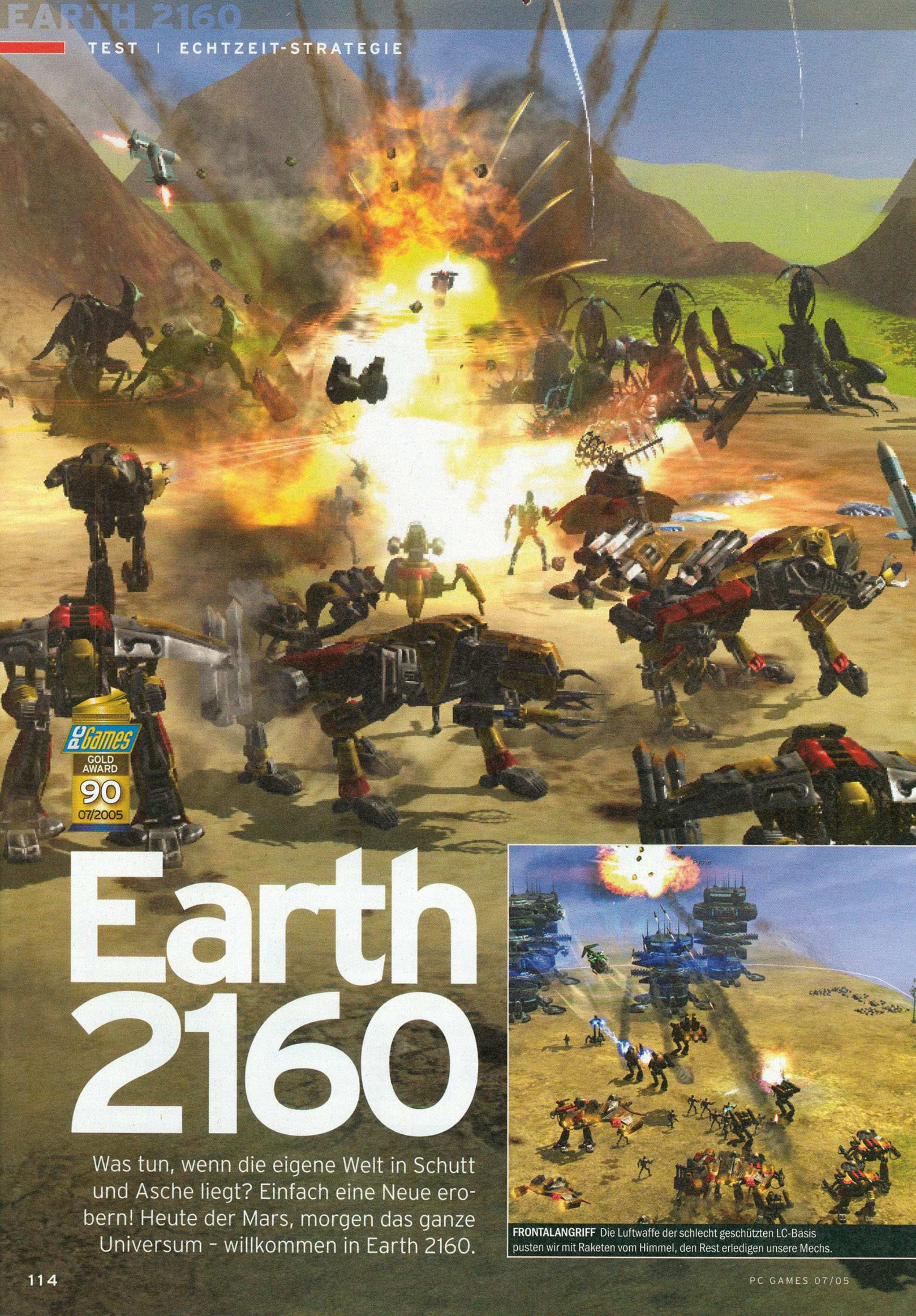
Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Innovativer wie motivierender Karriere-Modus
+ Realistisches Fahrgefühl
+ Anspruchsvolle Computergegner
+ Authentische Fahrzeuge und Tuningoptionen
− Mäßige Optik und teils ödes Streckendesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
84	Grafik	Befriedigend (74)
	Sound	Gut (80)
	Steuerung	Gut (81)
	Mehrspieler	Gut (86)



Earth 2160

Was tun, wenn die eigene Welt in Schutt und Asche liegt? Einfach eine Neue erobern! Heute der Mars, morgen das ganze Universum – willkommen in Earth 2160.

FRONTALANGRIFF Die Luftwaffe der schlecht geschützten LC-Basis pusten wir mit Raketen vom Himmel, den Rest erledigen unsere Mechs.

Earth 2160: Wie haben wir getestet?

Ein neues Testkonzept, zwei Termine, neun Redakteure und 120 Stunden Spielzeit – für den großen Test von Earth 2160 haben wir uns mächtig ins Zeug gelegt. Wie genau dieser Artikel entstanden ist, erklären wir hier.

2. Mai 2005: Aufgrund von Sicherheitsbedenken seitens des Herstellers Zuxxez reisen wir mit einem sechsköpfigen Redakteursteam nach Worms, um in ihren Büroräumen das Echtzeit-Strategiespektakel **Earth 2160** zu testen. Mit diesem Vor-Ort-Test waren wir aus zwei Gründen einverstanden:

1. Veröffentlichungstermin für **Earth 2160** ist der 2. Juni. Ein Besuch beim Hersteller war daher die einzige Chance, unseren Lesern einen umfangreichen und ausführlichen Test rechtzeitig zum Verkaufsstart anzubieten.
2. Zuxxez stimmte sämtlichen Forderungen unsererseits zu (ungestörte Testumgebung, Mitbringen eigener Hardware für Techniktests, vier bis sechs Redakteure vor Ort).

Nach 48 Stunden war klar, dass wir aufgrund einer Spielzeit von 80 Stunden für die Solo-Kampagne deutlich mehr Zeit für eine seriöse Bewertung benötigen würden. Wir entschieden uns daher, den Test auf die Ausgabe Ende Juni (08/05) zu verschieben, um ausführlich in unseren Redaktionsräumen testen zu können.

10. Mai 2005 Vier Tage vor Redaktionsschluss stimmte Zuxxez doch einem Test in unseren Büroräumen zu. Zum Testteam gehörten neben den PC-Games-Redakteuren Benjamin Bezold, Dirk Gooding und Trainee Andreas Graul auch die langjährigen **Earth**-Veteranen Oliver Haake (**PC Games Hardware**) und Alexander Geltenpoth (**SFT – SPIELE FILME TECHNIK**), Stefan Weiß und Ansgar Steidle von der Tipps&Tricks-Redaktion, Tuning-Experte Frank Stöwer (**PC Games Hardware**) sowie Sci-Fi-Fachmann Felix Schütz.


Test in Worms

Test in der Redaktion

Der Vierte Weltkrieg ist vorbei und die Menschheit steht an der Schwelle zu ... wozu? Natürlich zum Weltkrieg Nummer fünf! Das neue Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2160** von Entwickler Reality Pump (**Earth**-Reihe, **Knightshift**) entführt Sie auf die mit Kratern übersäte Oberfläche des Mars und sogar über die Grenzen unseres Sonnensystems hinaus, da unser blauer Planet infolge atomarer Kriege in den Vorgängerspielen (**Earth 2140**, **Earth 2150**, **The Moon Project**) total vernichtet wurde.

Natürlich hat die Menschheit nichts aus der Geschichte gelernt und die drei Kriegsparteien Eurasian Dynasty (ED), United Civilized States (UCS) und Lunar Corporation (LC) kämpfen munter weiter. Der Krieg in **Earth 2160** ist aber kein rein menschlicher Konflikt mehr. Die UCS bestehen nun aus Robotern, die von einer menschenfeindlichen KI geführt werden. Und zu allem Übel mischt jetzt mit den fiesen Aliens eine vierte Rasse mit, welche das Kräftegleichgewicht empfindlich stört. Nur die kommunistisch angehauchte Eurasian Dynasty und die Weibertruppen der Lunar Corporation halten noch die Fahne der Menschheit hoch.

Was ist Earth 2160?

Earth 2160 ist auf den ersten Blick ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel, in dem Sie Basen und Armeen bauen sowie Ressourcen sammeln. Es bietet Ihnen jedoch weit mehr als vergleichbare Titel wie **C&C Generäle** oder **Warhammer 40k**. Hunderte verschiedener Technologien, modifizierbare Einheiten, vier Solo-Kampagnen mit sehr unterschiedlich zu spielenden Parteien sowie Tag-und-Nacht-Wechsel bieten viel taktischen und strategischen Spielraum. Helden, die aktiv in die Basisverwaltung, ins Ressourcenmanagement und in den Kampf eingreifen, gehören ebenfalls zum Lieferumfang. Zudem laufen die Einzelspieler-Kampagnen nicht vollkommen linear ab: An bestimmten Stellen können die Missionen in unterschiedlicher Reihenfolge gespielt werden. Mit dem Effekt, dass manche Missionen leichter sind, wenn man gewisse Schlüsselaufgaben vorher bewältigt. Die Missionen sind zudem deutlich länger und umfangreicher als im Genre üblich. Der Schwierigkeitsgrad variiert von moderat bis fordernd.

Schöne neue Welt

Das Auffälligste an **Earth 2160** ist die Optik. Noch nie sah ein Echtzeit-Strategiespiel so detailliert aus und erreichte dabei die Qualität aktueller Shooter. Für Grafik-Effekte und den hohen Detailgrad sind verschiedene Technologien wie Bump Maps oder Pixel Shader verantwortlich; High-End-Hardware ist jedoch nicht zwingend nötig. Mehr zum Thema Technik, Balancing, Komplexität und Steuerung erfahren Sie auf den folgenden Seiten.


LUFTSCHLAG Die Aliens planieren die UCS-Basis mit ihrer Luftwaffe. Die wenigen Verteidiger mit Boden-Luft-Raketen sind der fliegenden Übermacht nicht gewachsen. Dabei haben die Außerirdischen noch nicht einmal ihre großen Kreuzer dabei.



Hart, aber fair. Schon in den ersten Spielminuten zeigt Earth 2160, dass es kein Spiel für blutige Anfänger ist!

Nach einer Stunde Basisbau, Ressourcenmanagement und Truppenproduktion war es endlich so weit: Großangriff auf die gegnerische Basis mit 150 Einheiten! Sekunden später lag die eigene Armee zerschmettert am Boden – die eigene Taktik ging nicht auf und bei der Forschung hatte ich wohl aufs falsche Pferd gesetzt. Zum Glück gibt mir das Spiel die Chance, weiterzumachen – nach einigen Änderungen beim Fahrzeugbau und geduldigem Feintuning an der Verteidigung führte der zweite Schlag zum Erfolg. Im Vergleich zu anderen Spielen wie **Schlacht um Mittelerde** macht einem **Earth 2160** den Einstieg nicht gerade leicht. Frust kommt allerdings dank der frei konfigurierbaren Autosave-Funktion und des fordernden, aber fairen Missionsdesigns nicht auf – im Gegenteil, ich wollte sofort weiterspielen.



TÜRME VON HANOI Anstatt großflächig ebenerdige Basen aufzuziehen, will die Lunar Corporation hoch hinaus. Bis zu fünf Module können Sie auf dem Standfuß übereinander setzen.

INDUSTRIEGIGANT Die Anlagen der Eurasian Dynasty haben frappierende Ähnlichkeit mit den Stahlschmieden im Ruhrpott.

FLEISSIGE BIENCHEN Im aufgeklappten Zustand (links) erinnern die Drohnensammler schon fast an reale Insekten.

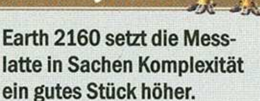
Komplexität

Hier finden Sie alle Infos zu den Kampagnen, Einheiten und der Forschung sowie zum Editor und Multiplayer-Modus.

Innerhalb des Zukunftsszenarios von **Earth 2160** bekommen Sie unglaublich viel geboten. Alleine mit den vier verschiedenen, ineinander verflochtenen Einzelspieler-Kampagnen lassen sich ausgedehnte Abende verbringen. Doch nach den insgesamt 28 Missionen ist noch lange nicht Schluss: Freunde des schnellen Gefechts freuen sich über den Skirmish-Modus, der im Augenblick 16 Karten umfasst. Diesen sollten Sie auch nutzen, denn ohne ein gewisses Training dürften Sie es in Multiplayer-Partien schwer haben. Sowohl Skirmish- als auch Mehrspieler-Modus glänzen mit erfrischend neuen Spielideen: Neben klassischen Missionszielen wie „Gebäude zerstören" (feindliche Basen müssen komplett ausgelöscht werden!) gibt es auch die Aufgabe, den feindlichen Helden auszuschalten, um die Partie zu gewinnen. Die lustigste neue Spielvariante ist aber „Onkel Sam". Dabei werden Ressourcen nicht gesammelt, sondern vom Spiel in Intervallen an die Mitspieler verteilt – je nach Einstellung hat man mit Ressourcenüberfluss oder -knappheit zu kämpfen. Interessant: Das gilt nicht für die Aliens!

Tolles Kampagnendesign

Ein Lob an die Missionsdesigner – die **Earth 2160**-Kampagnen gestalten sich erfreulich abwechslungsreich. Da gibt es unter anderem zeitintensive Strategiemissionen, bei denen Sie sich verbissen bis an die gegnerische Festung herankämpfen müssen. Doch keine Angst, kleinere Fehler verzeiht das Programm großzügig – die Gefechte sind fordernd, bleiben aber fair. Damit es bei den langen Einsätzen spannend bleibt, haben die Entwickler viele verschiedene Nebenmissionen eingebaut, die meist anhand von Skripten aktiviert und mit hübschen Zwischensequenzen in Szene gesetzt werden. Der schöne Nebeneffekt dabei: Sie haben viel mehr Zeit, um Ihre Basis überlegt auszubauen. Ihre Einheiten gewinnen durch Gefechte an Erfahrung und werden so deutlich effektiver. Fahrzeuge betrifft das allerdings nicht, denn sie profitieren von einer kampferprobten Besatzung. Ein vom Spiel bestimmtes Kontingent Ihrer Einheiten wird in die Folgemissionen übernommen. Die Einsatzziele sind insgesamt sehr unterschiedlich: Da gibt es Scout-Aufträge, bei denen Einheiten und Gebäude aufgestöbert werden müssen, Bombenlegerkommandos, Befreiung von Gefangenen, Artefakt- und Rohstoffquellensuche sowie Suchen-und-zerstören-Szenarien. Außerdem spielen Sie knackig-kurze Taktikmissionen ohne Basisbau mit verschiedenen



Im Vergleich

Earth 2160 setzt die Messlatte in Sachen Komplexität ein gutes Stück höher.

Das intergalaktische Schlachtenspiel schafft spielend den Sprung nach oben aufs Treppchen. Kampagnenumfang, Spieltiefe und vor allem die Abwechslung an Einheiten, Technologien, Geländetypen und Missionsideen hinterlassen im Test einen sauberen und perfekt abgerundeten Gesamteindruck. Mehr Strategie fürs Geld bietet derzeit kein anderer Titel aus dem Genre. Natürlich wären im Multiplayer-Bereich noch weitere Spielmodi denkbar, doch es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis die Community dank des benutzerfreundlichen Editors Nachschub liefert.

1. **Earth 2160**
2. C&C Generäle
3. Schlacht um Mittelerde

FÜR DICH DA Von nahem machen die virtuellen Agenten eine besonders gute Figur. Gegen Bezahlung nehmen sie dem Spieler lästige Aufgaben ab.



FORSCHERDRANG Wer den kompletten Tech-Tree freischalten will, muss eine Menge Ressourcen in die Forschungszentren stecken.

Lösungswegen, was zwischendurch für Auflockerung sorgt. Beispielsweise befinden sich auf vielen Karten „lockere" Felsbrocken, die sich durch Beschuss lösen und realistisch in die gegnerische Basis rumpeln.

Immer was Neues

Durch die diversen Rassen ergibt sich ein abwechslungsreicher Spielverlauf – jede Partei erfordert ganz individuelle Taktiken. So benötigt beispielsweise jede Fraktion jeweils zwei von drei Ressourcen – bis auf die Aliens, die auf alle drei der Rohstoffe (Wasser, Eisenerz und Kristalle) angewiesen sind. Beim wichtigen Basisbau sind sogar noch mehr Eigenheiten der einzelnen Rassen zu beachten – eine fehlerhafte Planung im Aufbau kann sich im späteren Missionsverlauf schnell rächen.

Die Einheiten der vier Fraktionen haben auf unterschiedliche Art und Weise mit dem Gelände zu kämpfen. Während die schwebenden Damen der LC mit Wasserflächen keinerlei Schwierigkeiten haben, müssen ED-Panzer den Land- oder Luftweg bestreiten.

Wer hat die meisten?

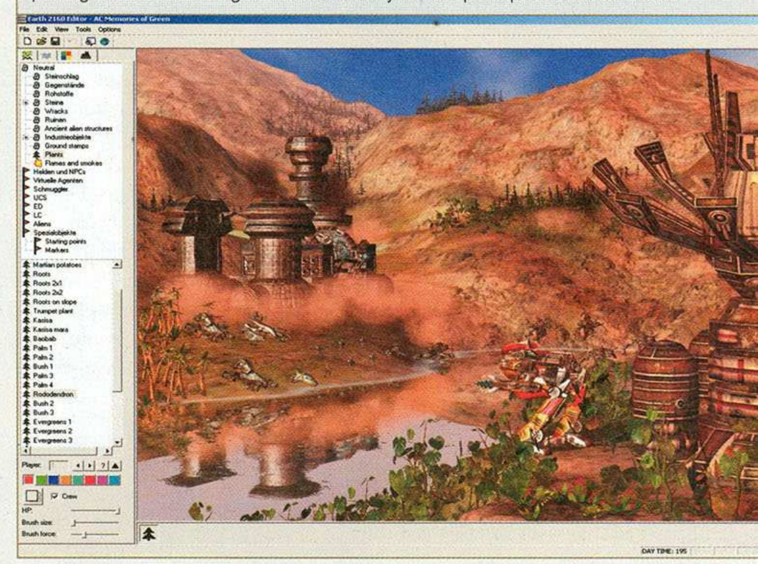
Die Alienrasse verfügt über 23 Einheiten. ED, LC und UCS hingegen sind deutlich flexibler, da sie ihre Einheiten aus einzelnen Komponenten zusammenschrauben und sich so enorm viele Kombinationen ergeben. Satt ist auch die Anzahl der Gebäude. Die Eurasian Dynasty fügt etwa 20 zu einem großen Komplex zusammen, die Luna Corporation hingegen stapelt 16 verschiedene Module zu Türmen auf. Wer sich auf die Seite der UCS schlägt, muss sich mit sechs Grundtypen begnügen, die jedoch mit zwölf Anbauten erweitert werden können. Die ganze Vielfalt steht allerdings nicht von Anfang an zur Verfügung. In den Forschungszentren entwickeln Sie mehrere hundert Technologien, Einheitenkomponenten und Gebäude-Upgrades. Die Aliens errichten lediglich Verteidigungstürme und verzichten auf Forschung, dafür klonen sie in Windeseile riesige Armeen.



Warum nicht mal eine eigene Erde bauen?

Ein Paradies für Bastler: Der Editor ist leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern.

Ein umfangreicher Editor ist mittlerweile Standard im Genre. Auch das neue **Earth** lässt sich da nicht lumpen. Die Möglichkeiten, die dieses Tool bietet, übertreffen jedoch die vieler Konkurrenten deutlich. Von Grund auf bauen Sie sich Ihre eigene Welt. Dabei können Sie entweder auf zwölf vorgefertigte Settings zurückgreifen oder sämtliche Aspekte selbst gestalten. Über ein sehr eingängiges Interface verändern Sie das Terrain, verschönern dieses mit bis zu 85.000 unterschiedlichen Objekten und legen Seen, Flüsse und Vulkane an. Die passende Stimmung bringen Beleuchtung, Nebel in unterschiedlichsten Farben, Wettereffekte sowie Tag-und-Nacht-Wechsel. Sie wollen, dass auf Ihrer Karte zwei Sonnen aufgehen? Kein Problem! Selbstverständlich lassen sich auch komplexe Missionen mithilfe von Scripts und Einsatzzielen bis ins Kleinste planen. Besonders cool: Sie haben die Möglichkeit, eigene Zwischensequenzen in der Engine zu erstellen und als Video auszuspielen. Für 3D- und Grafikprofis ist noch die Tatsache interessant, dass Objekte und Texturen per Plug-in direkt aus 3D-Programmen wie Alias Maya in das Spiel importiert werden können.





Im Netz geht der Spaß erst richtig los!

Für entfesselte Mehrspielerschlachten ist Earth 2160 wie geschaffen.

Eine spannende Singleplayer-Kampagne ist das eine, aber ein ausgereifter Multiplayer-Part hält Spiele oft noch viele Jahre am Leben. Wir prophezeien: **Earth 2160** wird der ganz große Mehrspielerhit, sowohl auf LAN-Partys als auch im EarthNet. 16 Karten liefert Zuxxez in der Verkaufsversion mit, lange wird es allerdings nicht dauern, bis Fans selbst erstellte Schlachtfelder im Internet zum Download bereitstellen. Bis zu acht Spieler kämpfen in einer Partie um den Sieg, für den Sie zum Beispiel je nach gewähltem Modus alle gegnerischen Gebäude zerstören oder die Helden Ihrer Feinde besiegen müssen. Insgesamt gibt es vier dieser Modi. Wer es lieber gemächlich mag, wählt den „friedfertigen Beginn" und darf bis zu 15 Minuten lang in aller Ruhe seine Basis bauen. Aufgrund der grundverschiedenen Rassen sind unzählige Strategien möglich; somit bietet sich auch für Multiplayer-Veteranen viel Raum zum Experimentieren. Eine echte Innovation: Mehrspielermatches sind speicherbar.



Steuerung

Ein Echtzeit-Strategiespiel steht und fällt mit der Steuerung. Wie sieht es bei Earth 2160 aus?

Die Steuerung von **Earth 2160** ist an **C&C Generäle** angelehnt. Standardmäßig selektiert und bewegt man Einheiten per Linksklick, per Rechtsklick werden die Truppen abgewählt. Wenn Sie die **Warcraft 3**-Steuerung gewöhnt sind, können Sie die Funktionen auch im Steuerungsmenü entsprechend einstellen. Dann stellt sich aber das Problem, dass Sie mit der rechten Maustaste auch den Blickwinkel horizontal verstellen. Bewegen Sie also beim Rechtsklick die Maus, wird nicht die Einheit zum gewünschten Zielort geschickt, sondern die Kameraperspektive leicht geändert. Diese Drehfunktion lässt sich nicht abschalten. Standardmäßig können Sie leider auch keine Einheiten aus bestehenden Gruppierungen wie in anderen Spielen per „Umschalt"-Linksklick abwählen – das geht nur mit einem Linksklick auf „Alt". Diese Einstellungen können Sie jedoch im umfangreichen Einstellungsmenü an Ihre Bedürfnisse anpassen.

Ein weiterer wichtiger Faktor: die Menüstruktur – findet man sich schnell zurecht? Auf den ersten Blick wirken das Konstruktions- und Forschungsmenü unübersichtlich. Icons gleichen sich, weshalb Verwechslungsgefahr besteht. Wenn Sie aber mit der Maus über die einzelnen Schaltflächen fahren, erscheint ein Pop-up-Fenster, das die Funktion der Icons erklärt. Halten Sie den Mauszeiger noch etwas länger auf dem Symbol, wird die Beschreibung um weitere Informationen ergänzt. So behalten Sie in komplexen Menüs den Durchblick.

Das Head-up-Display ist funktional gestaltet und passt gut zum Spiel. Auf eine platzraubende Leiste am unteren Bildschirmrand wurde absichtlich verzichtet, damit das Sichtfeld größer ist. Die notwendigen Menüs können einzeln ausgeklappt und bei Bedarf minimiert werden. Spezialbefehle von Einheiten und Gebäuden lassen sich per Rechtsklick auf das betreffende Objekt aufrufen. Knackpunkt Kameraperspektive: Horizontal kann der Blickwinkel bis zu 360 Grad gedreht werden, der Höhenwinkel lässt sich von 10 Grad (isometrische Sicht) auf 75 Grad (fast horizontal) verstellen. Herauszoomen lässt sich deutlich mehr als in vergleichbaren Spielen. (oh)

Im Vergleich

Vorteil Flexibilität: Passen Sie die Steuerung an Ihre persönlichen Vorlieben an.

Beim ersten Start kommen Sie möglicherweise mit **C&C Generäle** oder **Schlacht um Mittelerde** besser klar. Langfristig werden Sie jedoch die Steuerung von **Earth 2160** vorziehen: Jede Funktion ist hier frei konfigurierbar und lässt sich ohne Probleme und binnen Sekunden an Ihre Wünsche anpassen. Das flexible Interface macht optisch eine gute Figur, unabhängig von der eingestellten Auflösung. **Earth 2160** bietet dank sehr hoher Zoomstufen auch einen größeren Spielraum bei der Wahl der Kameraperspektive. In **Schlacht um Mittelerde** und **C&C Generäle** haben Sie spürbar weniger Übersicht über das Schlachtfeld.

1. **Earth 2160**
2. C&C Generäle
3. Schlacht um Mittelerde



1 Über die Icons lassen sich die Spieloptionen öffnen, die Missionsziele einblenden, die Rohstoffe auf Forschung, Basis- und Einheitenbau verteilen und die Verfolgerkamera starten.

2 Hier werden die Rohstoffvorräte angezeigt. Der verfügbare Lagerraum hängt von der Zahl Ihrer Depots ab. Mit Ausnahme der Aliens benötigt jede Fraktion zwei Ressourcen.

3 Neue Fahrzeugkonstruktionen entwerfen Sie hier am Reißbrett. Gleich daneben befindet sich der Technologiebaum. Aktuelle Forschungsprojekte werden als Icons darunter angezeigt.

4 Mit den Pfeilen minimieren Sie den jeweiligen Bestandteil des HUDs. Auf diese Art können Sie alle großen Menübestandteile ausblenden.

5 Das Radar zeigt die gesamte Übersichtskarte und alle Einheiten an, die sich in Sichtweite befinden. Mit der Maus können Sie den Radar in mehreren Stufen zoomen.

6 Das Icon zeigt die Einheit, die sich aktuell in Produktion befindet. Mit einem einfachen Mausklick können Sie die Warteschlange verlängern, verkürzen oder komplett abbrechen.

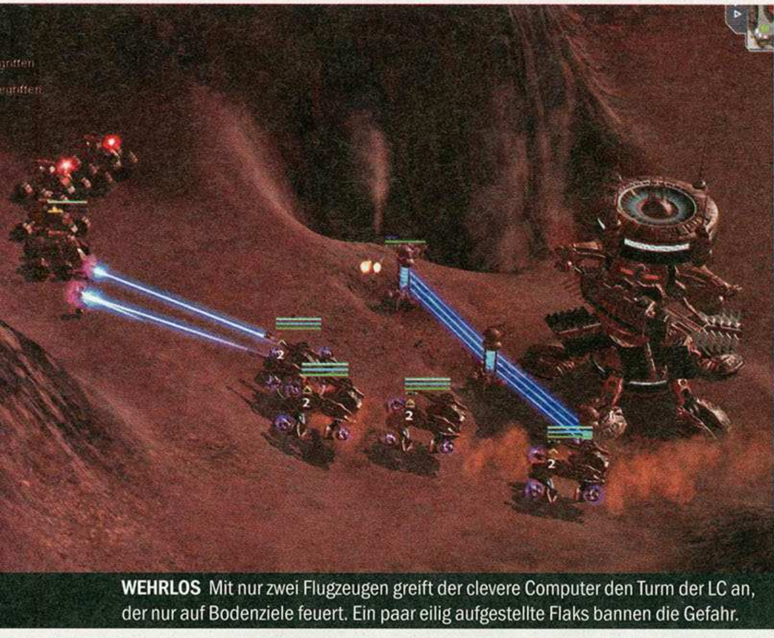
7 In diesem Fenster sehen Sie die Blaupausen aller Arten der Infanterie sowie sämtliche Boden- oder Lufteinheiten, die Sie vorab im Konstruktionsmenü entworfen haben.

8 Durch diese Schaltflächen wechseln Sie die darüber angezeigten Produktionsmöglichkeiten. Wenn für eine Truppenart mehr als eine Fabrik zur Auswahl steht, legen Sie hier außerdem den Bauort fest.

9 An dieser Stelle werden alle angelegten Gruppen angezeigt. Ein Tastendruck auf die jeweilige Zahl wählt die Gruppe aus. Zudem ist die Anzahl der Einheiten in jeder Gruppe ersichtlich.

10 Im Kommandofenster regeln Sie die Verhaltensweise der ausgewählten Einheiten. Durch einen Klick auf das passende Icon schalten beispielsweise alle Fahrzeuge ihre Scheinwerfer ein oder aus.

11 Helden und Agenten sind durch diese kleinen Bilder jederzeit anwählbar. Zudem tauchen untätige Sammler hier auf und lassen sich umgehend zu einem neuen Rohstoffvorkommen schicken.



WEHRLOS Mit nur zwei Flugzeugen greift der clevere Computer den Turm der LC an, der nur auf Bodenziele feuert. Ein paar eilig aufgestellte Flaks bannen die Gefahr.



ZWEITER ANGRIFF Als wir die Geschütze voll auf Luftabwehr umstellen, rückt der Computer mit einem Rudel Fahrzeuge an. Zum Glück sind eigene Panzer in der Nähe.

Balancing

Auf dieser Seite erfahren Sie alles über Einsteigerfreundlichkeit, Schwierigkeitsgrad, künstliche Intelligenz und die Wegfindung.

Ein derart komplexes Spiel wie **Earth 2160** lässt sich in kurzer Zeit nicht überblicken oder gar ganz erfassen. Zunächst überfordern die umfangreichen Möglichkeiten den Spieler, obwohl Entwickler Reality Pump die Bedienung sehr gut durchdacht und nie unnötig umständlich gestaltet hat. Die grundlegenden Befehle sind allen Echtzeit-Strategen schon vorab vertraut, da **Earth 2160** alle gängigen Steuerungsvarianten des Genres zur Auswahl anbietet. Die Kontrolle der zusätzlichen Spielinhalte – die Forschung, das Baukastensystem für Einheiten, die Agenten und der erweiterte Basisbau – müssen Sie sich erst aneignen. Zudem wandelt sich die Spielweise abhängig von den Parteien, wodurch jede der vier Kampagnen erneut eine kurze Einspielzeit erfordert. Die investierte Zeit ist nicht verloren: Sie sammeln wertvolle Erfahrung für Einzelgefechte gegen den Computer sowie für den Mehrspieler-Modus. Nur mit diesen Erkenntnissen können Sie zumindest die einfacheren Strategien nutzen, um mit einer schlagkräftigen Armee Ihre Widersacher auch taktisch vorzuführen. Dies sorgt für einen hohen Schwierigkeitsgrad: Selbst unter der leichtesten der drei Einstellungen kommen Fortgeschrittene ins Schwitzen. Die steile Lernkurve entschärft die Lage mit etwas Übung. Trotz aller kniffliger Herausforderungen bleibt **Earth 2160** immer fair. Sie haben die Chance, jede Mission auf Anhieb zu schaffen, ohne vorab zu wissen, wie der Computergegner agiert. Selbst vertrackte Situationen lassen sich meist noch retten. Unter anderem, weil Sie jederzeit das Spiel anhalten können, in Ruhe die Lage analysieren und anschließend die passenden Befehle erteilen dürfen, bevor Sie die Pause wieder aufheben. Dieser Kunstgriff ist gelegentlich auch nötig, denn die KI handelt von wenigen Ausnahmen abgesehen erstaunlich clever, und das ganz ohne in irgendeiner Weise zu mogeln. Computergegner reagieren auf Ihre Truppenzusammenstellung und stationäre Verteidigung. Wundern Sie sich nicht, wenn Ihre befestigten Stellungen vom Gegner umgangen werden. Oder wenn Sie von Einheiten angegriffen werden, gegen die Sie sich nur schlecht wehren können. Die drei Stärkegrade der Computergegner fordern Anfänger, Fortgeschrittene und Profis optimal. (ag)

Im Vergleich

Earth 2160 hat beim Balancing die Nase vorne, die Konkurrenz schludert.

Schlacht um Mittelerde und **C&C Generäle** arbeiten gewöhnlich mit vorherbestimmten Ereignissen anstatt mit einer flexibel agierenden künstlichen Intelligenz. Einige der Missionen gewinnen Sie nur, weil Sie nacheinander mehrere Strategien ausprobieren. Die Computergegner in **Earth 2160** sind wegen ihrer höheren Intelligenz stärker und tappen auch nicht mehr in jede Falle. Genreneulinge haben in **Earth 2160** in den ersten Stunden ein großes Problem: Der schiere Umfang erschlägt jeden Anfänger. Der Einstieg in **Schlacht um Mittelerde** und besonders in das extrem klassische **C&C Generäle** ist deutlich einfacher.

1. Earth 2160
2. Schlacht um Mittelerde
3. C&C Generäle

Routefindung: Der Weg ist das Ziel!

Es mag manchmal einige Zeit dauern, aber die Einheiten in Earth 2160 begeben sich zielsicher zu ihrem Bestimmungsort.



Eine Gruppe von acht Einheiten erhält den Marschbefehl. Der Weg ist kurz, aber wegen zweier stationärer Panzer sehr schmal.



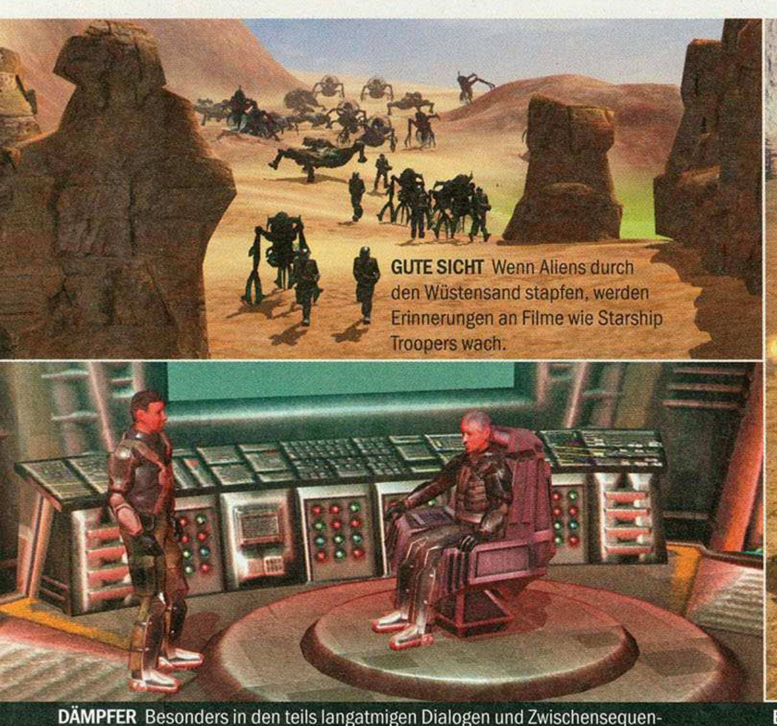
Vier kleine und schnelle Einheiten setzen sich zielstrebig in Bewegung. Eine schwere Einheit fährt einige Schlangenlinien.



Wie an einer Perlenschnur passieren die leichten Panzer das Hindernis. Die schweren Einheiten halten den Anschluss.



Nur der zweite schwere Panzer trifft mit Verspätung ein. Die anderen sieben Einheiten haben die Aufgabe mit Bravour gemeistert.



GUTE SICHT Wenn Aliens durch den Wüstensand stapfen, werden Erinnerungen an Filme wie Starship Troopers wach.

DÄMPFER Besonders in den teils langatmigen Dialogen und Zwischensequenzen schaden die unmotivierten Sprecher der ansonsten guten Atmosphäre.

BOMBENSTIMMUNG In den spektakulären Kämpfen kracht und scheppert es so fulminant, dass man die etwas sterile Umgebung nur allzu gerne verzeiht.

Atmosphäre

Zur Atmosphäre zählt alles, was die Faszination und Wirkung des Spiels ausmacht. Nicht Technik, sondern Gestaltung, Liebe zum Detail und Stimmigkeit der Spielwelt sind entscheidend.

Die Finessen der **Earth 4**-Engine werden voll ausgenutzt, um eine glaubhafte und vielfältige Spielwelt auf die Beine zu stellen. So fegt beispielsweise ein bedrohlicher Wind über die zerklüftete Marsoberfläche, während sich auf exotischen, savannenähnlichen Planeten die Palmen im glänzenden Wasser spiegeln. Insgesamt zwölf abwechslungsreiche Szenarien, darunter mit Lava spuckenden Vulkanen dekorierte Aschewelten, violett schimmernde Mondlandschaften bis hin zu bizarr verschlungenen Felsformationen, hat das Spiel zu bieten. Das Fehlen kleiner Landschaftsdetails wie umherwuselnde Tiere oder wogende Graslandschaften lässt die Umgebungen allerdings etwas steril wirken. Dafür entschädigen stimmungsvolle Tag-und-Nacht-Wechsel sowie realistische Staub- und Nebeleffekte. Schön: Das blaue, halbtransparente Interface kombiniert geschickt Funktionalität mit schlichtem Design und beißt sich nicht mit der grandiosen Spielgrafik.

Earth 2160 ist der jüngste Spross der vierteiligen **Earth**-Saga und bietet im Vergleich mit den Vorgängern eine deutlich interessantere Hintergrundgeschichte. Im Vergleich mit **Schlacht um Mittelerde** wirken die Helden aber farblos und blass; eine emotionale Bindung zu den Protagonisten bleibt daher aus. Das mag an den Synchronsprechern liegen, die oft gelangweilt und unmotiviert ihre Texte abspulen. Aufgrund der oftmals langen Dialoge und häufigen, aber gut inszenierten Zwischensequenzen, sind die Stimmen ein echter Dämpfer für die ansonsten dichte Spielatmosphäre. Auch fehlen den Figuren leider jegliche Lippenbewegungen und das gerenderte Intro kommt überraschend unspektakulär daher. Die Qualität der Einheitenkommentare ist ebenfalls schwankend. Soundeffekte und Musik stimmen dafür versöhnlich: Lasergeschosse und Raketeneinschläge zischen und krachen einem um die Ohren, während die orchestrale Musik das Spielgeschehen mal unaufdringlich, mal dramatisch unterstreicht. Toller Bonus: Die Soundtrack-CD des Spiels mitsamt dem beklemmenden Titelsong, der auch der Standardversion des Spiels beiliegt.

Atmosphäre im Vergleich

Earth 2160 bietet eine dichte Science-Fiction-Atmosphäre, ist dem mächtigen Herr-der-Ringe-Universum aber klar unterlegen.

Für ein Computerspiel macht die Story von **Earth 2160** gar keine so üble Figur, ist sie doch mit einigen nett geschriebenen Charakteren und überraschenden Wendungen gespickt. EAs **Schlacht um Mittelerde** bietet aber nicht nur eine unschlagbar gute Buch- und Filmvorlage, sondern auch komplett orchestrierte Filmmusik und vor allem professionelle Sprachaufnahmen. Gegen so viel Lizenz-Urgewalt kann die Atmosphäre von **Earth 2160** zwar nicht bestehen, doch bietet das Spiel deutlich schönere Texturen und Einheitendesigns als die von **Schlacht um Mittelerde**. Das betagte **C&C Generäle** indessen kann **Earth 2160**, was die Atmosphäre betrifft, in praktisch keiner Hinsicht das Wasser reichen.

1. **Schlacht um Mittelerde**
2. Earth 2160
3. C&C Generäle

DIRK GOODING



„Mit Earth 2160 holen Sie sich einen echten Strategie-Hammer ins Haus. Nicht nur die Grafik ist absolut richtungsweisend."

Mit **Act of War**, **Empire Earth 2** und nicht zuletzt **Schlacht um Mittelerde** sind in den letzten sechs Monaten eine Menge hochklassiger Echtzeit-Strategiespiele erschienen. Aber ganz ehrlich: Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, dass einer dieser Titel noch aktuell sein wird, wenn **Earth 2160** erst mal auf LAN-Partys eingeschlagen hat. Bei dieser Grafik will man einfach sofort losspielen! Und was da an strategischer Tiefe und taktischen Möglichkeiten geboten wird, geht Hand in Hand mit der Qualität der genialen Technik. Kurzum: **Earth 2160** gewinnt in beinahe sämtlichen Bereichen und bringt alle Aspekte mit, die ein referenzverdächtiges Echtzeit-Strategiespiel haben muss – alle bis auf die richtige Atmosphäre. Neben kleineren Kritikpunkten wie den leicht sterilen Umgebungen oder blassen Helden sind es allen voran die teilweise unpassend besetzten Synchronsprecher, an denen die Stimmung spürbar krankt. Warum klingt ausgerechnet Michael Falkner, einer der Protagonisten in der deutschen Version, als hätte er seinen Text nach einer durchzechten Nacht mühsam abgelesen? Wer sich mit solchen Atmosphäre-Schnitzern abfinden kann und bei der Fülle an komplexen Taktiken nicht gleich das Handtuch wirft, für den ist **Earth 2160** definitiv das Echtzeit-Strategiespiel erster Wahl. Und für alle anderen gibt es ja immer noch **Schlacht um Mittelerde**.

IM WETTBEWERB

C&C GENERÄLE TEST IN PCG 10/03	HDR: SCHLACHT UM MITTELERDE TEST IN PCG 01/05	EARTH 2160 TEST IN PCG 07/05
TECHNIK		
GUT (85%)	**SEHR GUT** (90%) (ABGEWERTET)	**SEHR GUT** (95%)
+ Schöne Partikel-Effekte + Ausgefeilte Animationen + Gute Sprachausgabe – Verwaschene Bodentexturen	+ Optisch umwerfende Massenschlachten + Geschmeidig animierte Einheiten + Schöne, detaillierte Landschaften + Originalsprecher, -musik und -sounds – Kamera könnte weiter rauszoomen	+ Bombastische Spezialeffekte + Extrem detaillierte Modelle und Gebäude + Stimmiges Design der einzelnen Rassen + Gute Performance auf Standardrechnern
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (70%)	**SEHR GUT** (94%)	**GUT** (84%)
+ Intensive Kriegsatmosphäre – Unglaubwürdige Missionsszenarien – Roboter statt Soldaten – Keine fortlaufende Handlung – Praktisch keine Zwischensequenzen	+ Totale **Herr der Ringe**-Atmosphäre + Viele Renderclips und geskriptete Ereignisse + Die tollsten Helden der Spielegeschichte + Viele Szenen aus den Filmen als Mission + Auch die böse Seite spielbar	+ Abwechslungsreiche Landschaften + Gute, unaufdringliche Musik + Solide Science-Fiction-Hintergrundstory – Teils unpassend besetzte Sprecherrollen – Umgebung zuweilen etwas steril
SPIELDESIGN		
GUT (84%)	**SEHR GUT** (89%) (ABGEWERTET)	**SEHR GUT** (91%)
+ Übersichtliches Upgrade-Design + Drei fein ausgearbeitete Fraktionen + Drei Kampagnen mit 20 Missionen – Wenig Innovation – Leichte KI-Mängel	+ Innovatives Palantir-Menü + Knapp 80 Stunden Solospielzeit + Herausragende Story-Missionen + Viele Helden mit Spezialfähigkeiten + Einheiten und Gebäude gewinnen an Erfahrung	+ Vier grundverschiedene Rassen + Komplexes Missionsdesign + Durchdachte Steuerung + Für Profis eine Offenbarung ... – ... für Neulinge teilweise recht schwer
MULTIPLAYER		
SEHR GUT (88%) (ABGEWERTET)	**GUT** (84%)	**NOCH KEINE WERTUNG** (-%)
+ Drei spielbare Parteien + Deathmatch und Team-Deathmatch für bis zu acht Spieler	+ Umfangreicher Skirmish-Modus + Sehr viele Mehrspieler-Karten + Alle Helden aus den Kampagnen spielbar – Läuft meist auf Tankrushes hinaus – Teilweise hoher Lag in LAN-Gefechten	+ Enormer taktischer Tiefgang + Mächtiger Level-Editor + Guter Skirmish-Modus + Ladder-System + Konfigurierbare Tastatur-Shortcuts
SPIELSPASS		
GUT (88%)	**SEHR GUT** (93%)	**SEHR GUT** (90%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT; 20 STD. 40 STD. 60 STD. 80 STD.

C&C Generäle	HdR: Schlacht um Mittelerde	Earth 2160
Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 80 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 80 Stunden


1 Die Grafik haut einen aus den Socken – bei so viel Effekten und Texturen sind offene Münder vorprogrammiert. Die ersten Missionen sind bereits knackig!


2 Komplexer Forschungsbaum, modulierbare Einheiten, unzählige Strategien, dazu ein saftiger Schwierigkeitsgrad – man fühlt sich schnell ein wenig überfordert.


3 Man beginnt, die komplexe Spielmechanik zu durchblicken, die ersten Taktiken zeigen Erfolg. Die vier unterschiedlichen Rassen machen mächtig Laune.


4 Nach einer umfangreichen Kampagne und Skirmish-Modus ist der Spieler bereit für die genialen und anspruchsvollen Mehrspieler-Partien.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ► / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel

RAM▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Die Grafikkarte ist die wichtigste Komponente, eine Geforce4 sollte es mindestens sein. 512 MByte RAM sind zudem nötig. Bei den CPUs reicht ein Prozessor ab 1,5 GHz. Um mehr Leistung zu erhalten, reduzieren Sie die Lichtspiegelungen, Schatten, Wasserreflexionen und Texturqualität.

EARTH 2160

CA. € 45,-
2. JUNI 2005

ALEXANDER GELTENPOTH



„Die vier umfangreichen Kampagnen stellen nur die Spitze des Eisbergs dar."

Neulinge mögen ihre Probleme mit der hohen Komplexität haben, aber allen Profistrategen bietet **Earth 2160** einen fantastischen Spielplatz. Die vier umfangreichen Kampagnen – insgesamt müssen Sie mit schätzungsweise 100 Stunden Spielzeit rechnen – stellen nur die Spitze des Eisbergs dar. Skirmish-Modus und Multiplayer garantieren Spaß für Monate. Wem das nicht reicht, der erstellt selbst neue Inhalte mit dem komfortablen Editor oder bedient sich bei den Erzeugnissen der Fans. Mehr Spiel fürs Geld erhalten Sie derzeit kaum. Da nimmt man die kleinen Schönheitsfehler – Stichwort Sprachausgabe und Intro – gerne in Kauf.

OLIVER HAAKE



„Als alter Earth-2150-Fan bin ich vom Nachfolger total begeistert!"

Als alter **Earth**-Veteran bin ich total begeistert: In Bezug auf Strategie und Taktik hat der Nachfolger enorm viel zu bieten. Besonders die Eurasian Dynasty hat es mir wieder angetan. Der Basisbau sucht im Genre seinesgleichen und die vielen Panzertypen reizen zum Experimentieren. Bei der nächsten LAN-Party werde ich **Earth 2160** jedenfalls auf die Tagesordnung setzen. Bin schon auf das Gesicht meines Kollegen Stefan Weiß gespannt, wenn ich seine Basis mit meiner Panzerarmee platt walze. Er hat die Herausforderung schon angenommen und denkt, er könne mich mit der UCS stoppen. Lächerlich!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Reality Pump
Studionote: Gut
Publisher: Zuxxez
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 1.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Die beste Grafik im Strategie-Genre
+ Großer Umfang und hohe Komplexität
+ Insgesamt hoher Bedienkomfort
+ Vier völlig unterschiedliche, spielbare Rassen
– Schwächen bei der Sprachausgabe

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	Grafik	Sehr gut (94)
	Sound	Gut (85)
	Steuerung	Gut (89)
	Mehrspieler	Nicht bewertet (--)



UMFANGREICH Bei **Earth 2160** sind die Spielkarten nicht nur groß, sondern auch detailliert. Durch die hohe Polygonzahl (zwischen 150.000 und 500.000 Polygonen) wirkt die Spielwelt glaubhaft und bietet zudem großen taktischen Spielraum. Zum Vergleich: **Earth 2150** bot durchschnittlich 5.000 Polygone gleichzeitig!



LACKSCHADEN Komplexe Konstrukte wie dieser UCS-Mech verfügen über 6.000 Polygone. Ein Panzer ist mit etwa 4.000 Vielecken ausstaffiert. Nehmen die Einheiten im Gefecht Schaden, werden die Oberflächen deformiert. Im Bild zu sehen: Schadenstexturen machen nach dem ersten Kampf den frischen Lack der Fahrzeuge zunichte.

Technik

Auf dieser Seite erfahren Sie alles Wichtige über die Technik und Hardware-Anforderungen von Earth 2160. Außerdem geben wir Ihnen nützliche Tuningtipps.

Wie sich in unserem Testcenter zeigt, läuft das Spiel selbst mit einer 1-GHz-CPU noch passabel, ab 1,5 GHz reicht die Rechenleistung sogar für größere Schlachten. Der Grund für diese Anspruchslosigkeit in puncto Prozessor-Power: Viele der aufwendigen Grafik-Effekte, wie die Schattenberechnungen sowie Teile der Partikel-Effekte, werden von der Grafikkarte übernommen. Ein 3D-Beschleuniger der Geforce4/Radeon-9700-Generation mit 128 MByte ist für **Earth 2160** daher Pflicht! Mit einer Geforce3 (64 MByte RAM) können Sie **Earth 2160** auch spielen, allerdings kommt es hier bei vielen Einheiten und Explosionen zu Rucklern. Notlösung: Reduzieren Sie die Grafikeinstellungen wie die Wasserreflexionen, Lichtspiegelungen und die Schattenqualität. Im schlimmsten Fall müssen Sie auf den Schalter „Low-Quality-Renderer" im Menü „Einstellungen/Grafik" wechseln. Diese Funktion schaltet die meisten Spezialeffekte aus und reduziert die Polygonanzahl aller Objekte deutlich. Unser Tipp: Wenn Sie eine Geforce3-Karte besitzen, wechseln Sie am besten auf eine günstige Geforce 6600 GT für etwa 180 Euro. So können Sie in 1.024x768 Bildpunkten und mit allen Details in akzeptabler Geschwindigkeit spielen. (oh)

Hardware-Anforderungen

Hohe Detailstufe (Bild 1)

Für die hohe Detailstufe benötigen Sie eine Grafikkarte der Geforce-6800- oder Radeon-X800-Serie, um mit 50 Bildern pro Sekunde spielen zu können. Eine 1,5-GHz-CPU reicht hier aus.

Mittlere Detailstufe (Bild 2)

Für die mittlere Detailstufe brauchen Sie ebenfalls 1,5 GHz und eine Geforce 6600 GT, Radeon X700 oder 9800 Pro, um mit 50 Bildern pro Sekunde spielen zu können.

Niedrige Detailstufe (Bild 3)

Für die niedrige Detailstufe reicht ein PC mit 1,5 GHz und einer Geforce4 (128 MByte) für 30 Bilder pro Sekunde aus.

Im Vergleich

Earth 2160 deklassiert die Konkurrenz. Nie sah ein Strategiespiel besser aus!

In Sachen Polygonzahl, Texturen, Lichteffekte, Schatten und Wasserqualität hat **Earth 2160** mehr zu bieten als alle anderen Spiele des Strategie-Genres. Nah herangezoomt, erreichen die Figuren, Einheiten und Gebäude eine Qualität, wie man sie vor kurzem nur von Ego-Shootern kannte. **Earth** unterstützt außerdem innovative Grafikkarten-Technologien wie Pixel Shader 3.0 oder High Dynamic Range Lightsources (HDR) für satte Überbeleuchtungseffekte.

1. Earth 2160
2. Schlacht um Mittelerde
3. C&C Generäle

1. Hohe Detailstufe



Alle Objekte im Spiel haben so viele Polygone, wie man es sonst nur bei Ego-Shootern sieht. Die Texturen sind auch herangezoomt noch detailliert, die Umgebung wird vom Wasser reflektiert. Die Wasseroberfläche verändert sich zudem je nach Windstärke!

2. Mittlere Detailstufe



Die Texturen sehen mit mittleren Details verwaschener aus, das Wasser spiegelt kaum. Zudem sind die Ketten- und Reifenspuren verschwunden, welche Fahrzeuge bei hoher Detailstufe hinterlassen. Trotz allem ist die Grafikqualität noch akzeptabel.

3. Niedrige Detailstufe



Texturen und Objekte sind strukturärmer. Die Wasseroberfläche und die Scheinwerferkegel wirken nun milchig. Die Pixel Shader sind zudem komplett abgeschaltet, weshalb Fahrzeuge und Einheiten das Licht nicht mehr reflektieren.

PRAXIS

PC GAMES HILFT

WORLD OF WARCRAFT
Blackfathom-Kern

Ich soll in der Instanz Blackfathom für die Quest „Inmitten der Ruinen" den Fathom-Kern besorgen. Ich finde den Stein allerdings nicht.

BERT

Stefan Weiß: Der Fathom-Kern ist wirklich sehr gut versteckt, Sie müssen dafür nämlich tauchen. Arbeiten Sie sich zunächst bis zu den Mondschein-Ruinen vor. Direkt unterhalb des rundlichen Zentralbereichs befindet sich das gesuchte Stück. Achtung: Sobald der Kern aufgenommen wird, erscheint ein fetter Elite-Gegner, Baron Aquanis. Bei seinem Ableben hinterlässt er ein weiteres Quest-Item.

WORLD OF WARCRAFT
Das Finstere Riff

Für eine Quest soll ich eine Steintafel in den Ruinen im Finsteren Riff finden. Ich tauche schon seit Stunden umher und finde einfach nichts. Könnt ihr weiterhelfen?

HARALD

Dirk Gooding: Am besten gehen Sie vom Grom-Gol-Basislager in Stranglethorn etwas südwestlich ins Wasser. Halten Sie Ausschau nach einer großen, blauen Energiesäule unter Wasser. Dort steht, kaum zu erkennen, die Steintafel senkrecht am Boden. Vorsicht: Wenn Sie nicht gerade als Untoter spielen, ist es dringend zu empfehlen, für längere Unterwasseratmung zu sorgen, da die Riffgewässer sehr tief sind und Sie ganz runter müssen.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
Computerraum

Im letzten Level mit Otomo komme ich einfach am Computerraum nicht weiter.

RENE

Ansgar Steidle: 1. Kümmern Sie sich am besten zuerst um das Deckengeschütz. Die schnelle Methode: Setzen Sie das EEV ein, um die Bedrohung zu deaktivieren. Alternativ können Sie das Geschütz auch umgehen, indem Sie sich rechts halten, über das Geländer klettern und den hinteren, linken Schreibtisch als Klettergerät verwenden. Dadurch gelangen Sie in den Rücken zweier Widersacher.
2. Bei Otomos Server wird der Computer zur Datensicherung benutzt. Dann platzieren Sie einen Sprengsatz. Nach dessen Zündung an der Treppe müssen noch zwei Gegner aus dem Verkehr gezogen werden (am besten Gewehr einsetzen). Alternativ werfen Sie einfach ein, zwei Rauchgranaten und hauen ab.
3. Zum Schluss muss Otomos Suizidversuch verhindert werden. Gegenüber des Büros ist ein Serverraum – dort sprinten Sie rein und betreten den Bodenschacht. So gelangen Sie schnell zum Selbstmordkandidaten und können ihn retten. Am Fenster hinter dem Schreibtisch wird noch ein Sprengsatz platziert und gezündet. Schwimmen Sie nun einfach dem Levelende entgegen.

SACRED: UNDERWORLD
Wurzpflanze

Leider finde ich dieses komische Wurzgewächs bei der Aufgabe, wo man das Kind retten soll, nicht. Ich befinde mich kurz vor dem Piratenlager und habe ein Kind aus einer Höhle mit Skorpionen gerettet. Nun wurde das Kind vergiftet und ich soll sechs Skorpionschwänze und ein Wurzgewächs besorgen. Jedoch ist nirgends angegeben, wo diese Pflanze zu finden ist.

PHILIPPE

Justin Stolzenberg: Das so genannte Wurzkraut stöbern Sie ganz im Norden der Wüste, oberhalb der Siedlung N'Aquila, auf. Marschieren Sie über die kleine Brücke. Ungefähr dort, wo auch der Dämon bekämpft wird, ist das Versteck. Dort gibt es eine kleine Oase, wo das Kraut dann am Glitzern auf dem Monitor zu erkennen ist. Einen Hinweispfeil gibt es dafür leider nicht im Interface.

WORLD OF WARCRAFT

ABGETAUCHT Wer an den Fathom-Kern (1) heranwill, muss sich schon seine Heldenklamotten nass machen.



SCHATZSUCHE Achten Sie auf die Energiesäule (1), dahinter ist die Steintafel (2) an eine Mauer gelehnt.

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

TITEL	AUSGABE
Act of War: Direct Action	5/05
Airline Tycoon Deluxe	3/05
Brothers in Arms	6/05
Chronickles of Riddick	4/05
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	2/05, 3/05
Desperados	2/05
Die Siedler: Das Erbe der Könige	2/05
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	6/05
Empire Earth 2	6/05
Half-Life 2 Easteregs	2/05
KOTOR 2	4/05, 5/05
MoH: Pacific Assault	1/05
NfS Underground 2	1/05
Rollercoaster Tycoon 3	1/05
Sacred: Underworld	6/05
Sid Meier's Pirates!	3/05
Ski Racing 2005	2/05
Spellforce: Shadow of the Phoenix	1/05, 2/05
Splinter Cell: Chaos Theory	5/05
Star Wars: Battlefront	1/05
Star Wars: Republic Commando	4/05
Stronghold 2	6/05
The Fall: Last Days of Gaia	2/05
Vampire: Die Maskerade – Bloodlines	2/05
World of Warcraft	3/05 bis 6/05

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks- Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

GUILD WARS
Jenseits des Walls

Ich habe mir Guild Wars zugelegt und kommt bei der Quest „Jenseits des Walls" nicht weiter. Ich soll einen Ben Wolfson suchen. Der Questmarker zeigt hinter ein Tor, aber ich komme da nicht hin.

THORSTEN

Stefan Weiß: Wenn Sie alleine in der Seeufer-Grafschaft unterwegs sind, werden Sie nicht weiterkommen. Für diese Quest brauchen Sie mindestens einen Begleiter. Warum? Nun, das von Ihnen erwähnte Tor lässt sich mit einem auf der Wallmauer befindlichen Hebel öffnen. Aber bis Sie unten am Tor sind, ist es wieder geschlossen. Ein Teamkollege muss also oben das Tor öffnen, während ein zweiter Spieler durch das offene Tor läuft. Dahinter wird ein neuer Abschnitt geladen, sodass alle Partymitglieder dorthin teleportiert werden. Übrigens, besagter Ben Wolfson ist ein recht ordentlicher Begleiter für Startcharaktere. Anstatt ihn gleich zum Zielort zu geleiten, erkunden Sie einfach mit ihm ausgiebig das umliegende Gelände.

MORROWIND
Wizard Islands Mod

Ich habe mir den riesigen Wizard-Islands-Mod für Morrowind heruntergeladen. Leider kommt es beim Spielstart immer zu einer Skript-Fehlermeldung (Unable to find dialogue id „health" ins script wi_bansheescript).

HENNING

Thomas Weiß: Der Mod wurde von den Machern für die englische Spielversion entwickelt. Inzwischen gibt es aber einen kleinen Patch, mit dem Wizard Islands auch mit der deutschen Spielversion problemlos läuft. Den Patch finden Sie im WI-Forum auf:
http://www.morrowindcorner.com/phpbb2/viewtopic.php?t=1625
Anmerkung: Wer Wizard Islands noch nicht kennt, sollte unbedingt einen Blick riskieren. Infos und Downloadmöglichkeiten gibt es auf: http://www.wizards-islands.com/wi.htm

Stolperstein des Monats

Guild Wars: Emotes bis zum Abwinken

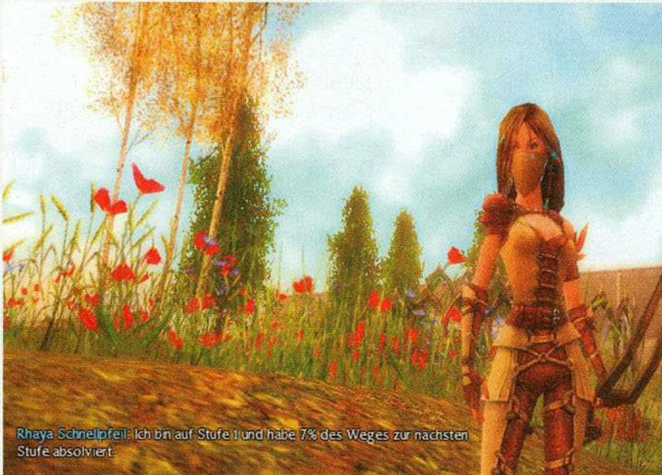
Kaum ist das flotte Action-Rollenspiel im Laden, schart sich eine Fangemeinde auf diversen Gildenseiten. Entsprechend viele Fragen trudelten in der Redaktion ein. Viele Spieler wünschen sich eine Liste der Emotes, die wir Ihnen gerne mit an die Hand geben.

Welche Emotes gibt es eigentlich bei Guild Wars?

SABINE

Geben Sie einfach den gewünschten Befehl in der Chat-Leiste ein (am besten erst mal alleine probieren).
/agree = Zustimmen
/airguitar = Luftgitarre spielen
/attention = Hab-Acht-Stellung einnehmen
/beckon = Ein Zeichen geben
/beg = Betteln
/boo = Jemanden erschrecken
/bored = Gelangweilt
/bow = Verbeugen
/bowhead = Den Kopf senken
/catchbreath = Anhalten, um wieder zu Atem zu kommen
/clap = Klatschen
/cheer = Jubeln
/congrats = Gratulieren
/cough = Husten
/dance = Tanzen
/doh = Sich an den Kopf fassen
/doubletake = Zwei Mal hinsehen
/drum = Schlagzeug spielen
/excited = Aufgeregt sein
/fistshake = Ärgerlich die Faust schütteln
/flex = Muskeln spielen lassen
/flute = Flöte spielen
/goteam = Figur sagt „Los, Team!"
/guitar = Luftgitarre spielen
/help = Um Hilfe bitten
/highfive = Figur sagt „High Five!"
/jump = Springen
/kneel = Hinknien
/laugh = Herzhaft lachen
/moan = Stöhnen
/no = Figur sagt „Nein"
/paper = „Stein, Schere, Papier" spielen (Papier zeigen)
/pickme = Figur sagt „Nehmt mich!"
/point = Deuten
/ponder = Über die Situation grübeln
/pout = Schmollen
/ready = Figur ist bereit für etwas Action!
/roar = Brüllen
/rock = „Stein, Schere, Papier" spielen (Stein zeigen)
/salute = Salutieren
/scissors = „Stein, Schere, Papier" spielen (Schere zeigen)
/scratch = Sich kratzen
/shoo = Verscheuchen
/sigh = Seufzen
/sit = Hinsetzen
/stand = Aufstehen
/sorry = Sich entschuldigen
/taunt = Eine ungebührliche Geste machen
/violin = Traurig Geige spielen
/wave = Winken
/yawn = Gähnen
/yes = Figur sagt „Ja"

Einige andere, nützliche Chat-Leisten-Befehle, die Sie sich merken sollten:
/age = Gibt die Spielzeit des Charakters an
/deaths = Zeigt die Anzahl der Tode an
/health = Zeigt Lebens- und Energiepunkte an
/roll x = Figur wirft einen x-seitigen Würfel (x kann zwischen 2 und 100 gewählt werden)
/namepet = Waldläufer können mit diesem Befehl ihrem Tier einen Namen geben.
Umschalt- + **Druck**-Taste = Screenshot ohne Interface
Strg- + **Leertaste** = Anvisierten Gegner angreifen. Mitspieler peilen den Gegner per **T**-Taste ebenfalls an.
Strg- + **Linksklick auf die Statusanzeige der eigenen Figur** = Sie teilen den Mitspielern Ihren aktuellen Zustand mit.



INFORMATIV Durch die richtige Tastenkombination erfahren Ihre Mitspieler den derzeitigen Status Ihrer Figur – das erleichtert die Kommunikation.



POSER Mithilfe unserer Emote-Liste finden Sie schnell für jede Spielsituation die richtige Körperhaltung. Das bringt zusätzlichen Spielspaß und macht Laune.

Stronghold 2

Sie glauben, es sei ein Kinderspiel, den Thron zu besteigen? Eure Lordschaft belieben zu scherzen! Im zweiten Teil unserer Profi-Tipps stellen wir Ihnen Strategien für königstreue und intrigante Herrscher vor.

Kapitel 6: Wehe dir, Olaf Grimmzahn

Aufbau der Stadt

▮ Zuallererst kommt eine einfache Steinmauer dicht an die Landesgrenze, wobei auf der einen Seite der Wald als Begrenzung ausreicht. Kaufen Sie ein paar Steinchen dazu und Sie haben von Anfang an eine solide, geschlossene Stadtmauer.

▮ Achten Sie beim Bau Ihrer Versorgungsbetriebe darauf, dass Sie an Lebensmitteln nur Käse, Weizen, Hopfen und Bier verkaufen können. Auf Überschuss an Fleisch und Äpfeln bleiben Sie also sitzen und Käse können Sie mit Ihrem derzeitigen Rang nicht herstellen, dafür müssen Sie zuerst Olaf besiegen. Stellen Sie ein paar Falkner und zahlreiche Jauchegruben auf, die an fast jeder Ecke benötigt werden. Das Gestein bauen Sie mit drei Bergwerken ab.

▮ Gefahr geht zunächst nur von Olafs Männern am Strand aus. Hin und wieder setzt er Ihnen ein Belagerungscamp vor die Nase und schickt ein paar Truppen los. Mit ein paar Baumstämmen an den Mauern können Sie ihn in kürzester Zeit kräftig ärgern. Die Stämme rollen bis direkt vor sein Lager. Mit Bogenschützen besetzte Türme halten ihn dann noch vollends davon ab, bis zu den Stadttoren vorzudringen.

▮ Mit den ersten überschüssigen Truppen nehmen Sie das Dorf über dem Fluss ein. Das bringt Geld, Ehre und wertvolles Eisen.

▮ Am besten und einfachsten (solange Sie noch keine Statuen aufstellen können) kommen Sie übrigens durch einen abwechslungsreichen Speiseplan an Ehre. Stocken Sie die Produktion mit Weizen und Hopfen auf. Die Lebensmittel sind sehr einträglich und sorgen in Form von Brot beziehungsweise Bier für Ehrepunkte und ultimativ gute Laune (+4). Für mehr Ehre kümmern Sie sich um eine Burgküche nebst Lieferanten, Platz sollte genug vorhanden sein. Das geht schneller als über die Tanzveranstaltung des Burgfräuleins. Weisen Sie Ihrem Feldherrn unbedingt „bürgerliche Pflichten" zu, sonst können Sie auf Tänze und Gelage warten, bis Sie schwarz werden.

Wie besiege ich Olaf?

▮ Gehen Sie erst auf Olaf los, wenn Sie gut gerüstet sind. Sie steigen zwar einen Rang auf und erhalten alle seine Ländereien, allerdings rächt Edwin Olafs Tod mit einem groß angelegten Gegenschlag. Falls Sie dafür bereit sind, errichten Sie eine Baumeistergilde sowie ein Belagerungscamp am Strand. Von dort arbeiten Sie sich langsam mit ein paar Katapulten und Bogenschützen als Geleitschutz bis zu Olafs Sitz vor. Den Steinen hat er nichts entgegenzusetzen, da er keine hohen Türme hat.

▮ Edwins anschließenden Vormarsch stoppen Sie am besten mit den übrig gebliebenen Männern schon in der neu errungenen Länderei. Bewachen Sie die Brücken, über die alle Angreifer laufen. Mit ein paar Katapulten auf dem Hügel davor gibt es für die Angreifer kein Durchkommen mehr.

Eine Beförderung! Was ist neu?

▮ Wichtig: Mit dem neuen Rang macht sich Kriminalität breit. Neben Gerichtsgebäude und den einfachen Folterinstrumenten (Pranger, Käfig, Maske) ist zumindest ein Wachposten beim Kornspeicher nötig. Betriebe, die wegen Verbrechen stillliegen, bekommen Sie schnell wieder zum Laufen, indem Sie das Gebäude ersetzen. Die Verurteilung und Bestrafung dauert zuweilen sehr lange, warten Sie deshalb nicht darauf.

▮ Sonstige wichtige Neuerungen: Das Kloster sorgt für Ehre und Kämpfernachschub, nimmt aber sehr viel Raum ein und ist teuer. Die Armbrustschützen haben eine geringere Reichweite als Bogenschützen und benötigen extra Lederharnische. Im Gegenzug richten sie mehr Schaden an als normale Bogenschützen, vor allem gegen gepanzerte Ziele. Falls Sie die Burschen ausbilden wollen, bauen Sie die nun ebenfalls verfügbaren Käsereien und Gerberhütten.

Wie komme ich an Edwin ran?

▮ Zum Abschluss steht natürlich der Sturm auf die Burg bevor. Verschwenden Sie Ihre Leute nicht dafür, einzelne Höfe anzugreifen. Nehmen Sie das Dorf unterhalb von Edwins Burg ein. Schlagen Sie dort ein Lager auf und bauen Sie mindestens acht Katapulte, mit denen Sie die Verteidigungsanlagen zertrümmern. Gegen den großen Turm rechts haben Sie es schwer, fangen Sie stattdessen am anderen Ende des Burgwalls an und stürmen Sie danach den Turm.

▮ Bevor Sie den ersten Teil der Mission abschließen, indem Sie Edwins Schicksal besiegeln, rekrutieren Sie noch möglichst viele Soldaten. Den nächsten Auftrag starten Sie in der gerade eingenommenen Festung und haben keine direkte Kontrolle mehr über den jetzigen Herrschaftssitz. Zum Glück behalten Sie dafür Ihre Gefolgsleute.

Kapitel 6: Zweiter Teil

▮ Da Sie wenig Platz haben, radieren Sie die nicht mehr benötigten Überreste der Stadt Ihres Vorgängers weg und ziehen die Mauer an der Grenze, mit einer Reihe Platz dazwischen für Gräben. Steine beziehen Sie über einen Markt oder eine Ihrer Ländereien – die



ENGPASS Selbst mit wenigen Bogenschützen bieten Sie Edwins Attacke hier Paroli. Die Truppen marschieren rund um den Hügel und behelligen Ihre Soldaten nicht.



SCHLECHT GESICHERT Links zertrümmern die Katapulte ohne Gefahr die Mauer. Schicken Sie dann Lanzenträger vor, die den mächtigen Turm einnehmen.

S

Lieferwege sind allerdings auf Dauer nicht sicher. Holen Sie noch vorhandene Truppen aus Ihrer vorherigen Burg nach.

▮ Wichtig für den Anfang sind die Holzlieferungen, da keine Bäume auf Ihrem Landsitz wachsen. Übernehmen Sie die Kontrolle über alle möglichen Dörfer und stellen Sie zusätzliche Fuhrmannsposten auf. Lassen Sie zudem Pech ankarren, das bringt einen guten Batzen Gold. Achten Sie darauf, dass die Dörfer trotz des gestiegenen Bedarfs keinen Mangel an Nahrung und Arbeitswilligen haben.

▮ Trotz des geringen Platzangebotes sollten Sie ein Gerichtsgebäude mit einfachen Foltergeräten aufstellen. Schlechte Laune ist das Letzte, was Sie nun brauchen können.

▮ Falls Sie Bogenschützen haben, stellen Sie Kohlepfannen auf, mit deren Hilfe Treffer wesentlich mehr Schaden verursachen und dann auch bei Rüstungen etwas Wirkung zeigen. Baumstämme rollen leider wegen der Sumpflöcher nicht sonderlich weit. Ziehen Sie stattdessen einen Graben mit dem vorhandenen Pech.

Abschließende Schlacht

▮ Sie können nun Söldner anwerben, die vor allem wegen ihrer Spezialfähigkeiten lohnenswert sind – nur im derzeitigen Szenario nicht. Zudem kommt die Eigenproduktion natürlich billiger. Lediglich die Vogelfreien mit Wurfspeeren sind einen Blick wert.

▮ Lady Seren befindet sich nicht unter den Soldaten, daher können Sie sich ungeniert in Ihrer Stadt verschanzen. Mit einfachen Armbrust- und Bogenschützen und einer dicken Mauer wehren Sie jeden Angriff ab.

▮ Auch wenn Sie eine sehr gute Verteidigung haben, sollten Sie sich eine kleine, aber feine Truppe von Nahkämpfern zusammenstellen, mit der Sie nach der ersten Angriffswelle gezielt auf die Lager und Geschütze losgehen. Mit den übrigen Leitern werden Sie spielend fertig.

Kann ich in meine alte Burg zurück?

▮ Die Angreifer suchen sich zwar immer Ihren Burgherrn als Ziel aus und daher wäre es verlockend, einfach in Ihre alte Siedlung zurückzukehren. Allerdings werden Sie von Ihrem „Freund" dort im Regen stehen gelassen. Seine Truppen greifen nicht an und die Tore stehen sperrangelweit offen.

Alternative: Spießrutenlaufen

▮ Mit einem ausreichenden Vorrat an Pech klappt Folgendes: Bauen Sie eine enge Gasse aus Steinmauern, durch die alle Angreifer zu Ihrer Burg laufen. Diese pflastern Sie mit Pech und postieren auf den Seitenmauern Bogenschützen. Ein Schuss mit einem Brandpfeil genügt und Sie heizen der Bande gewaltig ein. Stellen Sie dort keine Fallen auf, da die Ritter diese umgehen, notfalls auch durch Wände! Zudem müssen Sie die Kriegsmaschinen abfangen, damit kein zweiter Zugang entsteht – was normalerweise kein Problem ist.

Der Weg der Königstreuen
Kapitel 7: Verteidigung der Abtei

▮ Diesmal haben Sie sogar Platz für einige Eisenminen, allerdings wachsen kaum Bäume auf Ihrem Grund und Boden. Übernehmen Sie die Kontrolle über Quintstadt und lassen Sie über ein paar Fuhrmannsposten Holz und Pech liefern. Das bringt viel Geld, mit dem Sie eine Hand voll Mönche im Kloster und jede Menge Fernkämpfer anheuern.

▮ Praktisch ist es, wenn Sie die Stadtmauer weiter vorziehen und dort einige Basteien mit Turmgeschützen aufstellen. Damit erreichen Sie das ganze Tal und beschießen sofort jedes neu angelegte Belagerungscamp. Ebenso sind normale Bogenschützen auf Türmen in der Lage, die Feinde schon vor der Attacke zu dezimieren. So gerüstet, brauchen Sie eine Hand voll Nahkämpfer, falls doch jemand bis auf die Mauern gelangen sollte.

Volle Truhen – aber woher bekomme ich Ehre?

▮ Das größere Platzangebot hat natürlich ebenfalls etwas für sich, die Militärgebäude passen nun wunderbar in die Landschaft, ebenso mehrere Farmen, die für einen abwechslungsreichen Speiseplan sorgen – das bringt schnell Ehre. Weitere Punkte scheffeln Sie mit einer Burgküche samt entsprechenden Produzenten, was allerdings einige Zeit in Anspruch nimmt. Fehlende Speisen für das Gelage bekommen Sie über den Markt und damit pro Fest mehr Punkte.

Undurchdringliche Verteidigung

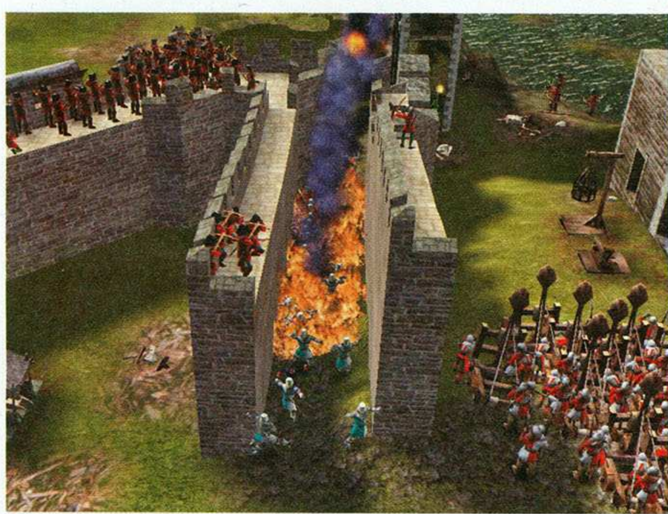
▮ Leiterträger sind nicht in der Lage, auf Türme zu klettern. Die verfügbaren Einheiten können sich dann auf die niedrigen Mauerabschnitte konzentrieren. Genügend Ressourcen sollten Sie zusammenbekommen. Zudem kommen erst bei der letzten Welle zahlreiche Kriegsmaschinen mit. Setzen Sie Ihre Turmgeschütze gezielt auf die Triboken an, dann haben Sie keine Probleme mit Eindringlingen.

Kapitel 8: Das Nest des Falken

Wie befreie ich Sir William?

▮ Zimmern Sie schnell ein paar Ballisten in Ihrer schon vorhandenen Baumeistergilde und ziehen Sie mit den bereitstehenden Soldaten zu der Belagerung. Legen Sie sich nicht direkt mit den Gegnern an. Dezimieren Sie sie aus der Distanz, vorrangig die Ballisten und Ritter. Erst wenn der Gefangene einen Ausfall wagt, legen Sie los. Nebenher reißen Sie die bestehenden Mauern ein und stellen die üblichen Gebäude auf, wobei Sie stark expandieren sollten. Platz ist genügend vorhanden und Sie benötigen jede Menge Ehre und Gold.

▮ Nachdem Sir William außer Gefahr ist, machen Sie sich die dortigen Dörfer zu Eigen. Bevor Sie ihn allerdings im Burgfried abliefern und die Mission damit abschließen, rüsten Sie sich für den Zwist mit Ihrem direkten Nachbarn, der nach der erfolgreichen Rettungsaktion sauer ist. Stellen Sie ein paar Türme auf, über die der Herzog nicht auf Ihre Bauern schießen kann, und postieren Sie Ihre Truppen direkt vor seiner Nase. Über das neu erworbene Gut erhalten Sie einige Ländereien. Jetzt sollten Sie allerdings eine neue Stadtmauer ziehen, die Sie sowohl vor



BRENZLIG Es ist zwar etwas gewagt, da Widersacher durchkommen können. Wie hier zu sehen, versetzt das Feuer aber selbst Ritter und Schwertkämpfer in Panik.



RAFFZAHN Endlich bekommen die Spezialeinheiten etwas zu tun. Dass Ihre Diebe beim Klauen entdeckt werden, ist sehr selten. Es gibt keine Wache weit und breit.

dem Falken als auch vor Sir Blanc feit. Vor der Burg von Letzterem bauen Sie Eisen ab und klauen ihm mit ein paar Dieben stetig Gold – dort ist weit und breit keine Wache.

Wie besiege ich Blanc?

▮ Konzentrieren Sie sich auf Ballisten und Ritter, die Sie mit Pferden ausrüsten. Ziehen Sie dann nach Schapfingen, dem vorgelagerten Posten, wo Sie Ihrerseits ein Lager errichten. Stellen Sie ein paar Triboken auf – am besten auch auf der anderen Seite, vom Fluss her – die die Vorarbeit leisten und die gefährlichen Türme einreißen. Preschen Sie dann mit den Reitern vor und attackieren Sie gezielt Sir Blanc. Dank der schnellen Pferde stehen Sie flugs vor seiner Burg.

Die Schlacht mit dem Falken

▮ Verlagern Sie die Streitmacht in Richtung Falke. Rücken Sie aber nicht zu dicht ans Ufer vor, da dort gefährliche Fallen lauern. Ihr Burgherr kann übrigens solche Gemeinheiten ohne Probleme aufspüren, da er nicht hineinfällt. Seine Wunden kurieren Sie in der Apotheke – weisen Sie ihm dafür bürgerliche Pflichten zu!

▮ Beginnen Sie am besten schon vor dem Ausfall damit, das Haupttor zu beschießen. Fangen Sie den Angriff gleich an der Brücke ab und stürmen Sie dann zum Falken, sobald das Tor weg ist. Wenn Sie ihn schnell erwischen, brauchen Sie sich nicht mit der gerade anrückenden Streitmacht herumärgern.

Kapitel 9: Lord Barclays Burg

Nur die Ruhe! Sie können sich Zeit lassen.

▮ Bewegen Sie Ihre Männer erst einmal etwas zurück, aus dem Schussfeld heraus. Bleiben Sie gelassen und gehen Sie auf Nummer sicher, der König steht ohnehin vor verschlossenen Toren und Sir William legt schon mal ohne Sie los. Stellen Sie Ihre Triboken vor die Klippen, sodass Sie die drei rechten Türme dem Erdboden gleichmachen können, aber selbst nicht getroffen werden. Schalten Sie den Zeitraffer ein und warten Sie ab, bis das Abrisskommando erfolgreich war.

▮ Die Ballisten sind Ihre wichtigsten Einheiten und für das Weiterkommen erforderlich. Rücken Sie zuerst zur Brücke vor, machen Sie die Baumstammfallen unbrauchbar und zerstören Sie anschließend die dünne Mauer neben dem Torhaus per Katapult. Dort dürfen keine Bogenschützen mehr in der Nähe sein, da diese sonst das Pech entzünden. Achten Sie insbesondere auf die weiter hinten liegende Mauer rechts auf den Felsen.

▮ Rücken Sie Schritt für Schritt vor, mit den Ballisten säubern Sie die Wälle. Besetzen Sie das Tor vor dem König oder zerstören Sie dort die Mauer, damit die dritte Armee Zugang bekommt.

▮ Auch wenn Sie alle Leiterträger und Katapulte verloren haben, kommen Sie noch in Lord Barclays Burg. Er schießt mit seiner Mange die Wälle kaputt, wenn Sie sich dahinter verschanzen.

Verräter-Weg
Kapitel 10: Belagerung der Abtei

Wie komme ich in die Burg?

▮ Schicken Sie Ihre Truppen geschlossen zum anderen Lager, bleiben Sie aber der Grenzlinie fern, sonst werden Sie beschossen. Die Gruppe muss dicht beisammen bleiben, da Sie sonst im Kampf mit den Rittern zu viele Leute verlieren. Ohne Triboken ist es zwar schwierig, die Burg zu erstürmen, die Maschinen zu schützen ist jedoch kaum machbar und die Verluste nicht wert. Halten Sie die Leiterträger aus dem Tumult heraus.

▮ Wenn Sie freie Bahn haben, lassen Sie die Leitern an der linken Flanke aufstellen. Tasten Sie sich vorher links mit einer kleinen Gruppe flinker Leute an den Felsen entlang, um die Baumstämme „anzulocken". Dadurch geraten auch die Pechgräben in Brand – schon haben Sie ein Problem weniger.

Schnappen Sie sich Seren

▮ Sind Sie einmal auf den Mauern, haben Sie zwei wichtige Ziele: zum einen die Mange auf dem Turm, zum anderen das Tor, das Sie für die übrigen Truppen öffnen. Lassen Sie in dieser Schlacht Ihre Männer nicht selbstständig angreifen. Weisen Sie Ihnen immer wieder die korrekten Ziele zu, sonst verzetteln Sie sich in vielen kleinen Kämpfen.

▮ Danach begeben Sie sich ohne Umwege in die Festung. Dort sind Sie vor den Pfeilen sicher. Überwältigen Sie im Erdgeschoss die Leibgarde und schnappen sich dann Seren auf dem Dach.

Kapitel 11: Verrat

▮ Die Stadtgrenzen sind zu eng gesteckt. Sichern Sie mit ein paar Steinen die Brücke und säumen Sie die anderen Grenze zwischen den Bäumen und den Bergen mit einem Wall. Die bisherigen Stadtmauern radieren Sie weg, diese behindern nur den Warenverkehr.

▮ Stellen Sie Steinbrüche und Sägegruben auf und kümmern Sie sich um ein breiteres Nahrungsangebot. Die Herausforderung besteht erst einmal darin, die Untertanen bei Laune zu halten. Verpulvern Sie Ihr Geld für ein Gericht mit Folterinstrumenten sowie Jauchegruben und Falkner. Kurz nach Beginn streiken die Bauern wegen einer Seuche und gehen auf Ihre Wachen und Bediensteten los. Das können Sie auch mit einer Apotheke nicht verhindern. Sorgen Sie schnell für Ordnung, sonst verlieren Sie zu viele Arbeiter.

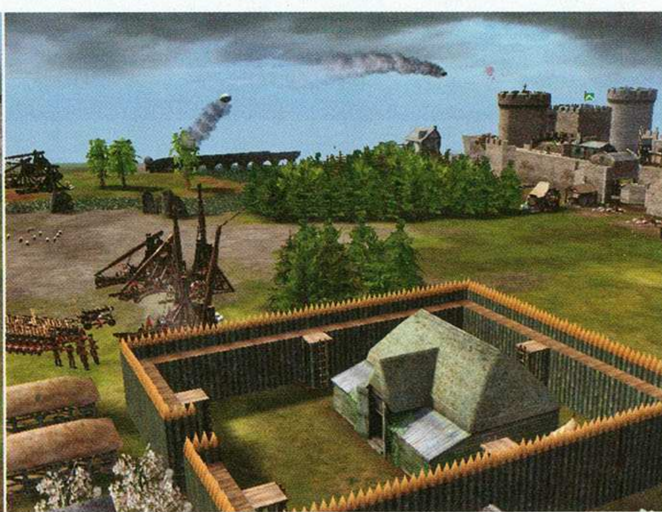
▮ Lange haben Sie nicht Ruhe vor Ihrem Nachbarn. Sichern Sie die Grenze nach und nach mit ein paar mächtigen Türmen, auf die Sie Ballisten oder Mangen montieren. Lassen Sie den Unterschlupf der Räuber zufrieden, solange Sie dort nicht vorbeiwollen – die Unholde greifen ab und zu Ihre Widersacher an. Passen Sie auf diese Flanke immer auf, da ständig Truppen nachrücken und Ihre Geschütze Kriegsgerät nicht automatisch angreifen. Rekrutieren Sie zudem ein paar Baumeister, die automatisch angeschlagene Gebäude und Mauern ausbessern.

Stellen Sie sich eine Armee zusammen

▮ Beglücken Sie Ihre Untertanen mit ein paar Statuen, die Sie von überschüssi-



UNTERSTÜTZUNG Sind Sie einmal im Innenhof angelangt, besetzen Sie zügig das Tor. Gemeinsam mit den Rittern des Königs ist Ihr Vormarsch nicht mehr zu stoppen.



DOPPELSCHLAG Stellen Sie mehrere Steinschleudern auf, auch drüben am anderen Ufer. So sind Sie in kürzester Zeit die gefährlichen Wehrtürme los.

gem Geld kaufen – das bringt stetig Ehre ohne Aufwand. Konzentrieren Sie sich auf Ritter, die ungepanzerten Streitkolbenschwinger sind nur zu Verteidigungszwecken hilfreich. Marschieren Sie mit einer kleinen Armee über den Fluss, wo Sie sich die Vogelfreien vorknöpfen und anschließend das Dorf besetzen. Dort schürfen Sie Eisenerz. Auf jeden Fall sollten Sie mehrere Stallungen anlegen. Beritten sind die sonst unbeweglichen Blechheinis so richtig mobil und können sogar kurze Strecken galoppieren.

Auf nach Opfingen!

▮ Bauen Sie haufenweise Feuerballisten, mit denen Sie den Weg für die Ritter Richtung Feindesfestung ebnen. Okkupieren Sie zuerst die zwei Dörfer und sichern Sie dann die Brücke, um sich dort zu sammeln und einen vorgezogenen Angriffspunkt zu errichten.

▮ Nachdem die kleine Verbindungsinsel leer gefegt ist, wird es etwas schwieriger, da Sie sowohl von der Burg als auch vom Ufer vor Ihnen beschossen werden. Der nächste Stopp ist Schapfingen. Reiten Sie zügig über die Insel und nehmen Sie das Gehöft in Beschlag. Beseitigen Sie zunächst gezielt die Geschütze. Von dort aus führen Sie schließlich den endgültigen Schlag gegen William. Wagen Sie sich bei der Schlacht nicht zu weit vor die Tore. Kommandieren Sie weiterhin ein paar Mann zur Verteidigung der Brücke ab.

Wie besiege ich William?

▮ Mit einem neu errichteten Belagerungscamp basteln Sie sich Triboken. Die Schleudern treffen zwar nicht gut, verhelfen Ihnen aber aufgrund der enorm großen Reichweite nach einer Ewigkeit sicher zum Durchbruch. Das große Tor zu William ist sehr stabil und zahlreich besetzt, da helfen Ihnen auch keine Meuchelmörder weiter. Sobald die zweite Linie löchrig ist, schicken Sie Ihre Männer rein. Mit etwa 40 bis 50 Rittern ist es kein Problem, Sir William abzuservieren. Setzen Sie die Hälfte der Ritter direkt auf den Feldherrn an, der Rest hält die Verteidiger in Schach.



STARTSCHUSS Sie haben es gerade so geschafft, als Erster an den Flammen vorbeizukommen. Legen Sie sich jetzt nicht mit den Leibwächtern an, das hält nur Sie nur unnötig lange auf.

Kapitel 12: Ergreifung des Königs

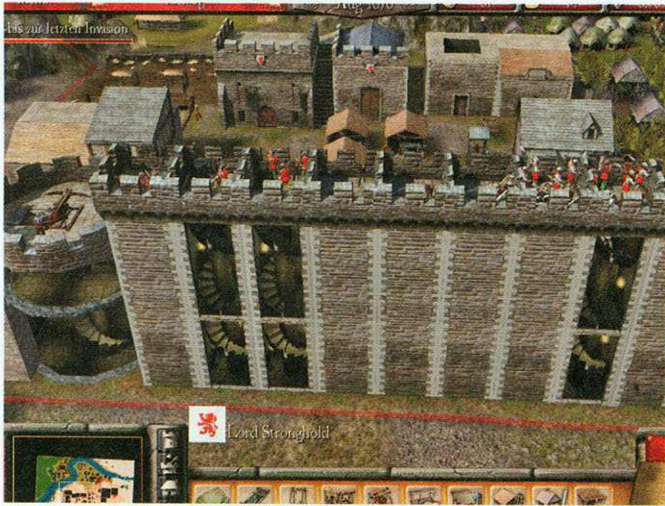
▮ Dieses Kapitel werden Sie wohl mehrfach spielen müssen. Es kommt vorrangig auf das richtige Timing an – und ein Quäntchen Glück. Merken Sie sich in etwa, wo Fallen waren, damit nicht zu viele Männer auf der Strecke bleiben.

▮ Die Strohwagen sind nutzlos und gefährden höchstens die eigenen Leute, können aber als Ablenkung dienen. Ebenso haben die ungepanzerten Truppen keine Chance, lebend bis in die Burg zu kommen, und marschieren voran.

▮ Lassen Sie die Katapulte vorne die Mauer zerbröseln und die Baumstammfallen beseitigen. Die Wehrtürme einzeln in Angriff zu nehmen, dauert zu lange. Falls ein paar Baumeister überleben, können Sie das noch nachholen.

▮ Gehen Sie zügig vor, wegen der vielen Fallen und Verteidiger lassen Sie jedoch stets Ihren Kollegen den Vortritt in den Höfen. Bleiben Sie aber nicht zu weit hinten, sonst verlieren Sie den Anschluss.

▮ Am Haupttor fällt die Entscheidung, wer der nächste König wird. Statt über die Leitern zu steigen, warten Sie besser vor dem Gitter, bis entweder der Rammbock das Hindernis beseitigt oder Truppen das Bauwerk einnehmen. Sind Sie durch das letzte Tor, kümmern Sie sich um nur noch darum, als Erster in den Bergfried zu kommen. Umgehen Sie möglichst die Flammen und legen Sie sich nicht mit den Wachen an – mit denen sollen sich andere rumschlagen. (as)



HAUSHOCH Es ist durchaus möglich, die gesamte Front mit Türmen zu verbauen. Das Fußvolk hat so keine Chance mehr, Sie müssen lediglich Katapulte fürchten.



STURMANGRIFF Schaffen Sie sich schnell einen Durchgang und beseitigen Sie die Baumstämme. Die Heuwagen dienen als Ablenkung für die Bogenschützen.

Empire Earth 2

In der koreanischen Kampagne benötigt das asiatische Volk einen Führer beim Kampf um Land und Anerkennung. Wir unterstützen Sie in diesem ehrwürdigen Amt.

Land der Morgenruhe

1. Im Süden des benachbarten Gebiets befinden sich alle notwendigen Rohstoffquellen: ein idealer Platz für das erste Dorfzentrum (A). Seien Sie aber darauf gefasst, dass einige herumstreunende Räuber Ihnen den Weg dorthin erschweren.

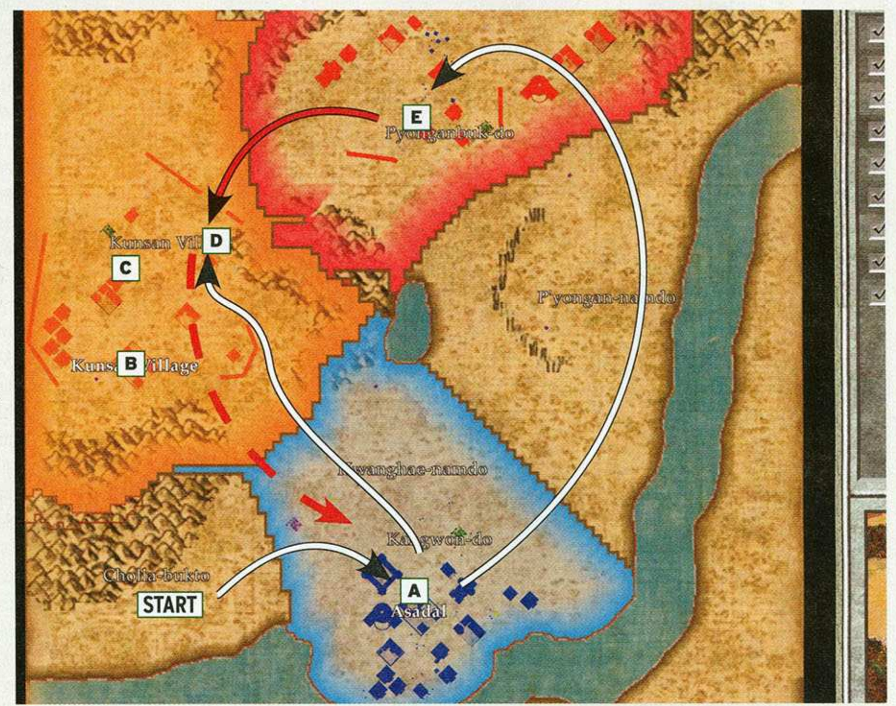
2. Die Kämpfer werden in der Nähe des Zentrums postiert, um dessen heilende Wirkung nach gegnerischen Attacken zu nutzen. Sobald neue Bürger produziert und genug Ressourcen abgebaut sind, errichten Sie Baracken und eine Werkstatt. Anschließend werden Universität und Tempel aufgestellt und sofort besetzt.

3. Eine schnell gebaute Festung und einige Wachtürme schützen das Dorf ausreichend – letztere allerdings erst, sobald deren Wehrhaftigkeit erforscht ist und sie Angreifer attackieren können.

4. Der Gesandte aus Kunsan (B) muss unbedingt beschützt werden. Beginnen Sie sofort mit dem Abbau der von ihm benötigten Lebensmittel. Warten Sie aber bis Ende Oktober, um die Spende über den Diplomatie-Bildschirm zu bewilligen.

5. In der Zwischenzeit nutzen Sie alle restlichen Rohstoffe für den Ausbau der Armee durch Infanteristen und Steinschleudern. Wohnhäuser oder ein weiteres Stadtzentrum im Startgebiet lassen mehr Einwohner zu.

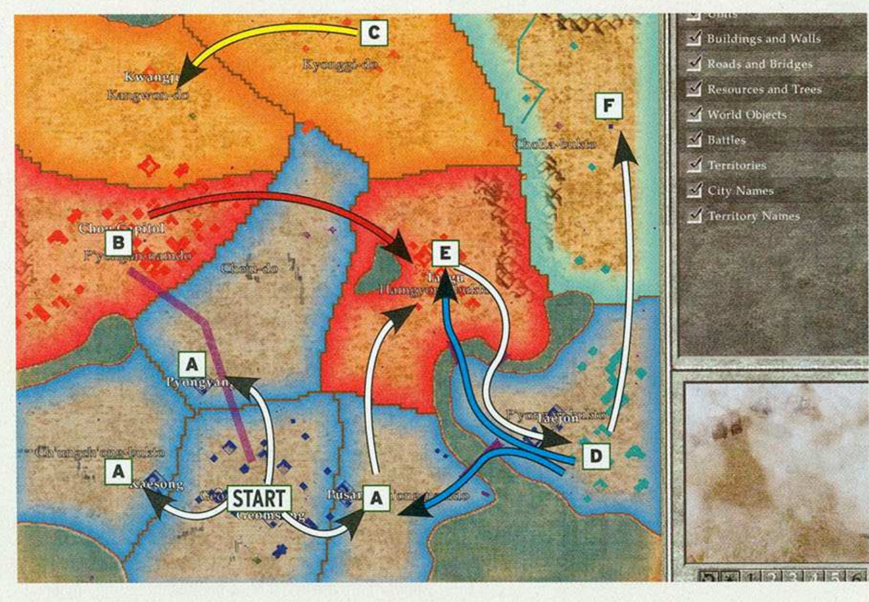
6. Nachdem die Lebensmittel überreicht sind und eine Allianz angenommen wurde, marschiert die gesamte Streitkraft gen Norden, um die angreifenden Räuber schon vor den Toren Kunsans (D) abzufangen. So wird auch gleich das Nebenziel, den Tempel (C) zu schützen, erfüllt und sechs Priester schließen sich Ihnen an.



7. Lassen Sie eine kleine Mannschaft zurück, um weitere Attacken abzublocken. Der Rest begibt sich zur Regeneration in die Heimat. Hier werden nun insbesondere Steinschleudern in Auftrag gegeben, um den Räubern ein schnelles Ende zu bereiten.

8. Schleichen Sie sich durch den schlecht bewachten Hintereingang zum Räuberlager (E). Die Schleudern zerstören aus sicherer Entfernung das Zentrum, während sie von Bogenschützen und Keulenschwingern beschützt werden.

Alt-Chosun



1. Zunächst werden die neuen Nachbarn begrüßt: Schicken Sie je einen Kundschafter zu Chou (B), Shang (C) und Donghu (D). Beginnen Sie sofort mit der Forschung, um die Nebenziele (Wachtürme schießen lassen und in die nächste Epoche wechseln) schnell zu erfüllen.

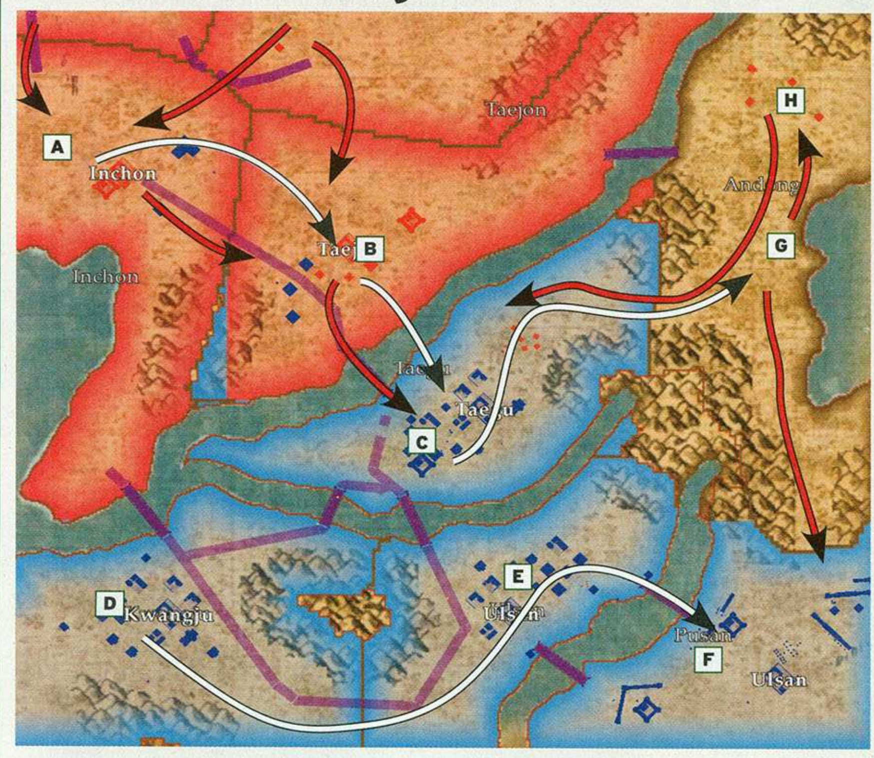
2. Die umliegenden Gebiete (A) sind anfangs unbesetzt und werden schleunigst annektiert, bevor sie ein anderer wegschnappt. Sichern Sie die Stadtzentren gegen Angriffe und vergrößern Sie Ihre Armee.

3. Eine Allianz mit allen drei Herrschern ist ausgeschlossen. Hüten Sie sich davor, Donghu ein Friedensangebot zu unterbreiten – er würde sofort angreifen. Shang hingegen würde bei Empfang einiger Rohstoffe sofort alliieren. Sobald Sie aber die Kontrolle über vier Gebiete haben, ist das auch kostenlos möglich.

4. Chou ist noch leichter zu überzeugen. Allerdings wird Donghu gereizt darauf reagieren, wenn drei Mächte gemeinsame Sache machen. Warten Sie also, bis die Streitkräfte stark genug sind, bevor Sie eine Straße zu Chou bauen und mit ihm Frieden schließen. Ein optionaler Kriegsplan sichert etwas Unterstützung von beiden Alliierten gegen Donghu.

5. Nun gilt es, sofort Donghus Stadtzentren zu zerstören. Wenn Sie schnell genug sind, ist seine Armee hoffnungslos unterlegen. Je nachdem, welche Gebiete er bis zu diesem Zeitpunkt erobert hat, ziehen Sie über (E) oder direkt von (D) nach (F), um das zu erledigen. Ein neues Stadtzentrum samt Festung auf jedem übernommenen Gebiet verhindert, dass es schnell wieder an ihn abgetreten werden muss.

Die Yen-Kriege



1. China ist klar in der Übermacht. Nutzen Sie also Ihre Armeen, um vorhandene Städte so lange wie möglich zu verteidigen, und lassen Sie in dieser Zeit eine große Menge an Rohstoffen sammeln.

2. Errichten und besetzen Sie Tempel und Universitäten zur Forschung. Neue Festungen schützen die Dorfzentren zusätzlich. Die Einheiten werden permanent erweitert und aufgerüstet, damit sie mehr einstecken können. Märkte und Handelsrouten sichern ein zusätzliches Einkommen.

3. Der erste Angriff auf Inchon (A) lässt nicht lange auf sich warten. Kämpfen Sie nur so lange, bis zehn Flüchtlinge Kwangju (D) sicher erreichen. Die restlichen Krieger ziehen nach Taejon (B), Bürger werden nach Ulsan (E) geschickt und dort eingesetzt.

4. Während in Taejon gekämpft wird, begeben sich 15 Bürger nach Pusan (F), um dort ein Stadtzentrum, zwei Festungen, Schutzmauern und Wachtürme zu errichten. Die Mauern werden mit Türmen und Toren versehen. Taejon muss sieben Minuten gehalten werden, bis endlich Verstärkung eintrifft.

5. Der nächste Rückzug führt nach Taegu (C). Kämpfen Sie an vorderster Front, damit die Angreifer nicht die Brücke überqueren können. Erst wenn genug Rohstoffe gesammelt wurden und Pusan durch mehrere Mauern geschützt ist, ziehen die Kämpfer weiter, um die Warenhäuser der Gegner (G, H) zu zerstören und deren Armee für den letzten Angriff so weit wie möglich zu schwächen.

6. Sorgen Sie dafür, dass sich Tore in den Mauern befinden, damit Rohstofflieferungen Pusan erreichen können. Die Gegner werden hauptsächlich von Norden angreifen. Ziehen Sie alle überlebenden Bürger aus den Städten nach Pusan ab und besetzen Sie die Festungen und Türme mit ihnen. Die Stadt muss nur noch fünf Minuten gehalten werden – die Fähigkeit „Zitadelle“ sichert die letzte Minute, indem die Mauern unzerstörbar werden.

Der große Umsturz



1. Bringen Sie zunächst den Markt in Schwung, indem Sie neue Bürger produzieren und auf Stadtzentren und Rohstoffquellen verteilen. Han's Truppen werden Ressourcen von Ihnen verlangen – und zwar mit der Zeit immer größere Mengen. Sobald das Handelsrecht erforscht ist, sparen Sie zehn Prozent Schenkungssteuer. Wechseln Sie frühzeitig in die nächste Epoche, um neue Waffen zu bekommen.

2. Falls Sie ausnahmsweise eine „Rate“ nicht zahlen können, bleibt das ungesühnt, beim nächsten Mal werden die einbehaltenen Rohstoffe aber zusätzlich fällig. Sollte die Zahlung jedoch zweimal in Folge ausbleiben, antwortet der Gläubiger mit einer Kriegserklärung.

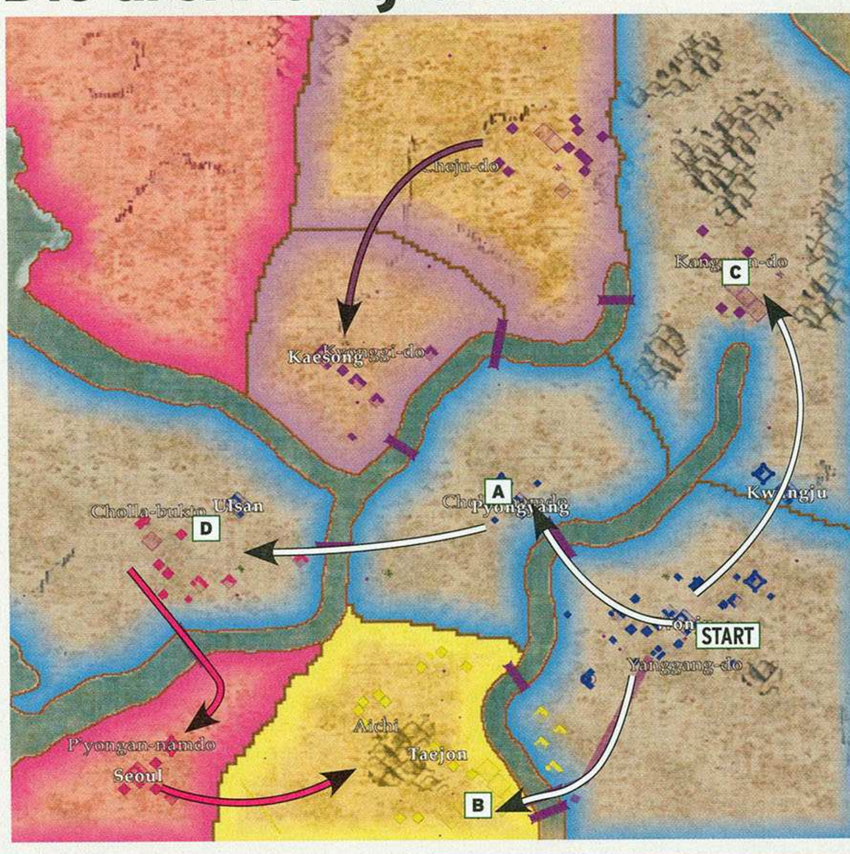
3. Zeit ist also Geld. Suchen Sie bald ein lauschiges Plätzchen (A), an dem die Patrouillen nicht vorbeikommen, und bauen Sie dort eine schlagkräftige Armee samt Belagerungsrammen auf. Auch eine Festung ist angebracht, um das Gebiet zu übernehmen. Aber Vorsicht: Sobald Ihre militärische Aktivität entdeckt wird, schlagen die schwer zu fangenden Truppen Alarm und man wird Sie bekämpfen.

4. Einige auf den Wegen verteilte Spione warnen vor den herannahenden Truppen und machen ihre festen Routen sichtbar. In einem günstigen Zeitpunkt nähert sich die Armee den Anlagen von Lelang (B). Entweder Sie locken seine Truppen in den Hinterhalt und bekämpfen anschließend aus sicherer Entfernung seine Gebäude (um nicht entdeckt zu werden) oder Sie halten sich währenddessen in der Nähe des eigenen Dorfzentrums auf (um zwischendurch geheilt zu werden).

5. Falls keine anderen Truppen den Übergriff bemerkt haben, vernichten Sie nach kurzer Regeneration und gleichem Schema Zhefan (C) und Lintun (D). Ansonsten geht es ohne Pause zum nächsten Schauplatz weiter. Bedenken Sie, dass nicht die ganze Armee, sondern nur die in der Missionsbeschreibung angegebenen Gebäude der feindlichen Truppen zerstört werden müssen. Solange Sie die Kontrolle über ein Gebiet haben, reicht das, um zu gewinnen.

E

Die drei Königreiche



1. Zunächst wird ein Stadtzentrum im nordwestlich gelegenen Gebiet (A) errichtet und mit Festung und Wachtürmen abgesichert. Später können noch Wohnhäuser darauf platziert werden, um die Populationsgrenze zu erhöhen. Schicken Sie Spione aus, um das umliegende Areal zu erkunden.

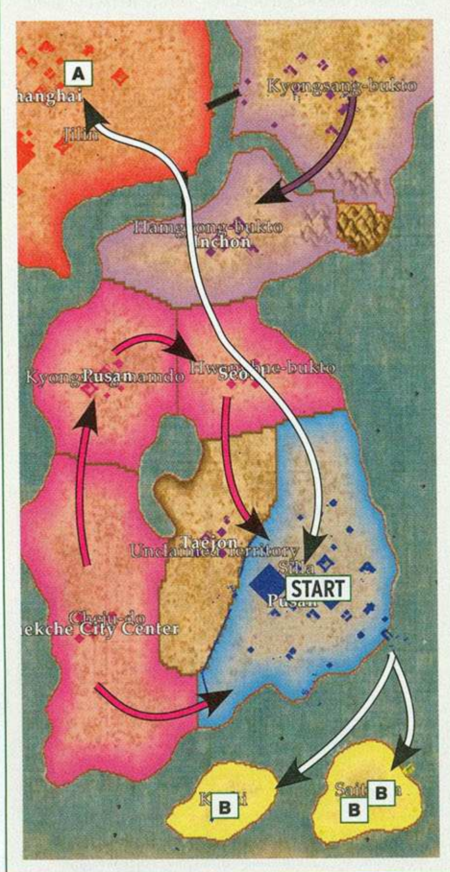
2. Da weder Zinn noch Eisen für neue Soldaten und deren Ausrüstung zur Verfügung stehen, bieten Sie dem benachbarten Kaya (B) eine Allianz an. Nachdem er einige Ressourcen bekommen hat, nimmt er den Vorschlag an und Sie dürfen ein kleines Kontingent abtransportieren, allerdings ausschließlich mit „Handelskarren". Also werden mehrere Handelsrouten zu ihm aufgebaut; eine Straße beschleunigt die Beförderung.

3. Mit den wertvollen Rohstoffen wird die Armee aufgestockt. Denken Sie auch daran, vorhandene Truppen zu befördern. Nachdem die bereitgestellten Ressourcen angekommen sind, dürfen Bürger die Metalle auch selbst abbauen. Damit diese nicht so weit laufen müssen, errichten Sie ein Warenhaus auf Kayas Territorium.

4. Planen Sie den ersten Angriff gegen Koguryo in Kangwon-do (C). Während sein Stadtzentrum dem Erdboden gleichgemacht wird, stellen Ihre Arbeiter ein neues direkt an der Grenze zum Startgebiet auf. Auch hier sollte eine Festung nicht fehlen, für höhere Schwierigkeitsgrade ist eine zusätzliche Mauer sinnvoll.

5. Mit neu gesammelten Kräften geht es schließlich auch Paekche an den Kragen. Das Zentrum in Cholla-bukto (D) ist nur mäßig gesichert und wegen der Nähe zum eigenen Gebiet ein besseres Ziel als Pyonganbuk-do. Nehmen Sie auch gleich einige Bürger mit, damit das neue Dorfzentrum schnell hochgezogen werden kann.

Scheinbar Verbündete



1. Noch bevor Paekche und Koguryo ihre Armee bedrohlich ausbauen können, bricht die Hälfte Ihrer Einheiten zusammen mit einigen Spionen nach China (A) auf. Lassen Sie sich nicht durch Kämpfe aufhalten, die Hauptsache ist, schnell durch das feindliche Gebiet zu gelangen und eine sichere Eskortierung zu bieten. Kaum angekommen, wird auch schon wieder die Rückreise samt Botschafter angetreten.

2. Erforschen Sie zuerst das Pergament, um je einen zusätzlichen Platz in Universität und Tempel zu bekommen. Ein früher Wechsel der Epoche sichert einen technischen Vorsprung gegenüber den anderen Völkern.

3. Sobald Ihre Schäfchen wieder im Trockenen sind, wird an der Verteidigung gearbeitet. Schotten Sie sich komplett vom weiteren Festland ab. Sie müssen keinen Fuß mehr darauf setzen, denn alle benötigten Rohstoffe finden sich auf Ihrem Territorium. Ein Teil des angrenzenden, unbesetzten Gebiets kann für ein weiteres Stadtzentrum in die neue Mauer eingeschlossen werden, um keinen Bevölkerungsengpass zu bekommen.

4. Entlang der Küste, besonders in der Nähe des Docks, werden Seegeschütze platziert. Nun ist Zeit für die Nebenziele: Produzieren Sie mindestens fünf starke Hwarang-Kämpfer, um die Moral der Truppen zu stärken, und das erste Weltwunder, den „Turm zu Mond und Sternen".

5. Für die letzte Aufgabe, die Festungen der japanischen Piraten (B) zu zerstören, benötigen Sie einige aufgerüstete Belagerungsrammen und natürlich Transportschiffe. Locken Sie die Piratenboote mit Kampfschiffen in die Nähe Ihrer Seegeschütze, um sie in einem landgestützten Gefecht zu versenken. Danach werden die Rammen und berittener Geleitschutz übergesetzt. Ein paar Stöße und Hiebe später ist nichts mehr von der einstigen Seemacht übrig.

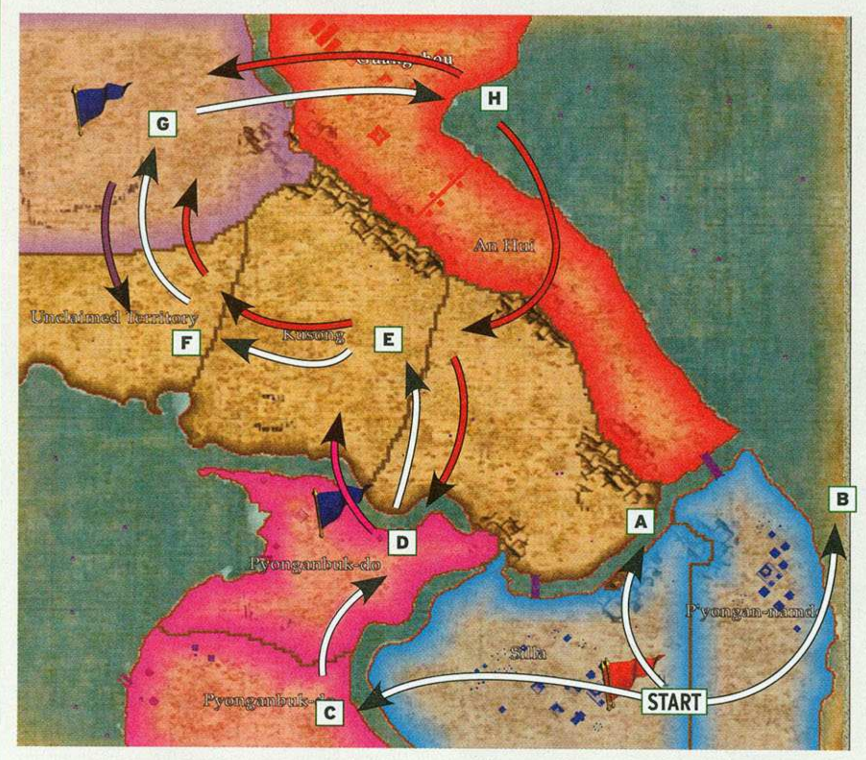


KNALLHART Die Spezialfähigkeit „Zitadelle" macht Mauern, Türme und Pallisaden unzerstörbar.



ATTACKE Schlagkräftige Rammen lassen selbst dickste Festungen innerhalb weniger Sekunden einstürzen.

Täuschungsmanöver



1. In dieser Mission brauchen Sie alle Hilfe, die Sie bekommen können. Obwohl die Chinesen eine Epoche über Ihnen starten, sollten Sie dennoch erst alle Gebiete erforschen, bevor Sie nachziehen. So sichern Sie sich die nützlichen Kräfte der drei Kronen. Damit das möglichst schnell geht, errichten und besetzen Sie mehrere Tempel und Universitäten.

2. Lassen Sie sich nicht unnötig hetzen! Die Chinesen greifen erst an, wenn die Territorien von Paekche (D) und Koguryo (G) den Besitzer gewechselt haben. Um nicht sofort zu verlieren, ist nur wichtig, dass eine der beiden Städte unter Ihrem Kommando steht.

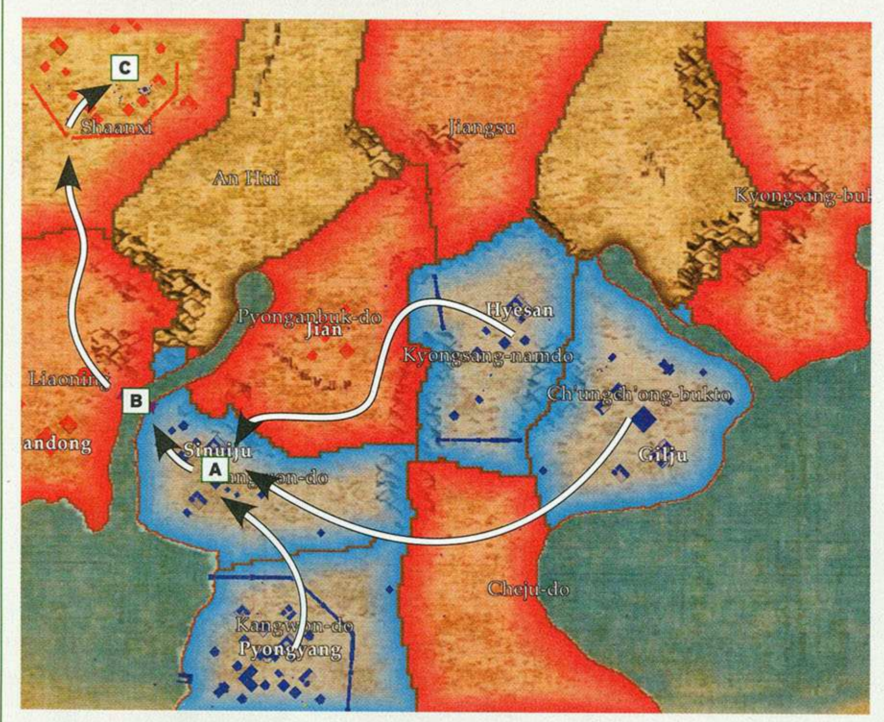
3. In Kangwon-do (A) wird flugs ein Stadtzentrum gebaut. Je zwei Festungen und Wachtürme sichern dieses und den Norden Kaesongs (B). Während Einheiten am Fließband produziert werden, machen sich einige Priester über eine Brücke zu den Nachbarn (C) auf. Nachdem deren spiritueller Führer Wonhyo konvertiert wurde, unterwirft sich sein Volk Ihrem Kommando.

4. Lassen Sie die übermächtige Chinesische Armee für Sie arbeiten. Während diese durch Kämpfe geschwächt wird und ein Stadtzentrum nach dem anderen bekämpft, schauen Sie aus sicherer Entfernung zu und bauen sofort ein neues Zentrum, sobald eines gefallen ist. Auch hier sind Festungen zum Schutz Pflicht! Annektieren Sie aber um jeden Preis Pyonganbuk-do (D), denn die Chinesen sind schnell und dürfen bekanntlich nicht beide Gebiete kontrollieren.

5. Auf diese Weise arbeiten Sie sich langsam nach Norden (E, F) hoch. Ihre Armee sollte inzwischen stark genug sein, um es mit den restlichen Truppen aufzunehmen. Sobald das letzte Gebiet (G) erbeutet wurde, schlagen auch Sie zu.

6. Eine Brücke führt in die Hauptstadt Guangzhou (H). Versuchen Sie, das Zentrum nicht zu zerstören, sondern einzunehmen, während Rammen die Festung und die restlichen militärischen Gebäude einreißen. Falls die Chinesen noch weitere Gebiete kontrollieren, sorgen Sie dafür, dass hier oben nur noch ein paar Reisfelder übrig bleiben, bevor Sie weiterziehen.

Das vereinte Korea



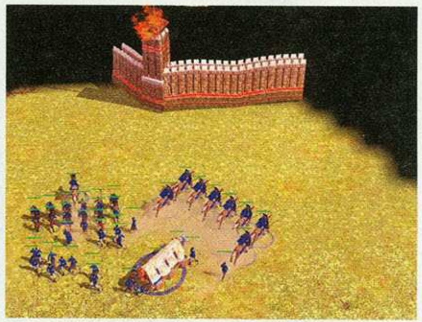
1. Machen Sie erst einmal „Pause". Die Vorbereitungen für den kommenden Überraschungsangriff sind wichtig und Sie dürfen keine Zeit verlieren. Selektieren Sie fünf Arbeiter in der Nähe des „Sammelpunktes" (A), die hier eine Werkstatt bauen sollen. Aber Vorsicht: Bauen Sie nicht zu nah am Ufer, sonst greift ein feindlicher Wachposten an. Die restlichen Arbeiter errichten eine Brücke (B) zum Nachbargebiet.

2. Alle weiteren Einheiten und auch Bürger (die später als Kanonenfutter dienen) werden ebenfalls dorthin abkommandiert. Lediglich Kim Yu-Sin darf daheim bleiben, denn sein Tod würde die Niederlage bedeuten. Nun kann die Zeit weiterlaufen, bis die Werkstatt steht.

3. Drei Rammen werden in Auftrag gegeben. Sobald die erste fertig ist, marschieren allesamt nach Shenyang (C). Auf dem Weg dorthin werden die Rammen zweimal aufgerüstet. Die Kämpfer werden ebenfalls befördert, für die zweite Stufe müssen allerdings erst einige Rohstoffe im Markt ge- und verkauft werden.

4. An der Mauer angelangt, verschaffen sich die Truppen über den freundlicherweise bereits brennenden Eckturm der Mauer Zugang zur Stadt. Ziehen Sie die fertigen Rammböcke sofort nach. Während sich eine Ramme um die Festung kümmert, vertreiben die anderen Einheiten störende Angreifer.

5. Jetzt muss nur noch das Zentrum niedergeknüppelt werden und die Kampagne ist geschafft. Mit diesem Rush gewinnen Sie selbst in der höchsten Schwierigkeitsstufe – noch bevor die Autosave-Funktion den ersten Spielstand abspeichern konnte.



SOLLBRUCHSTELLE Nutzen Sie diesen wunden Punkt der Mauer, um schnell nach Shenyang vorzudringen.

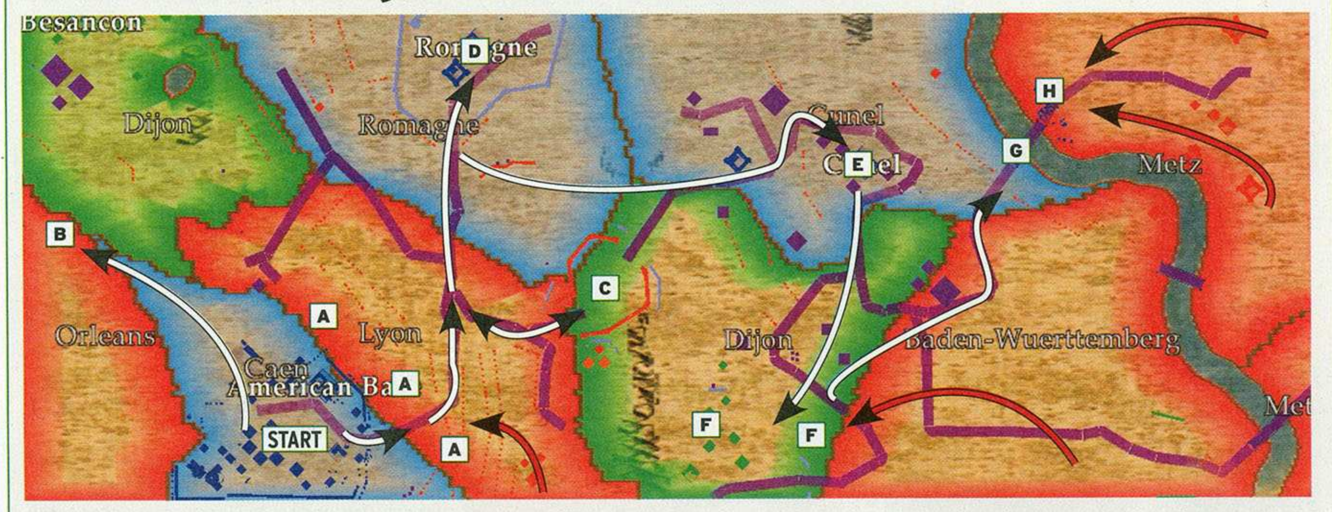
Die Berge von San Juan

Auch die amerikanische Kampagne erfordert viel Taktik und Geschick. Wir begleiten Sie auf der Reise durch die zahlreichen Epochen, die in einer düsteren Zukunftsvision gipfelt.



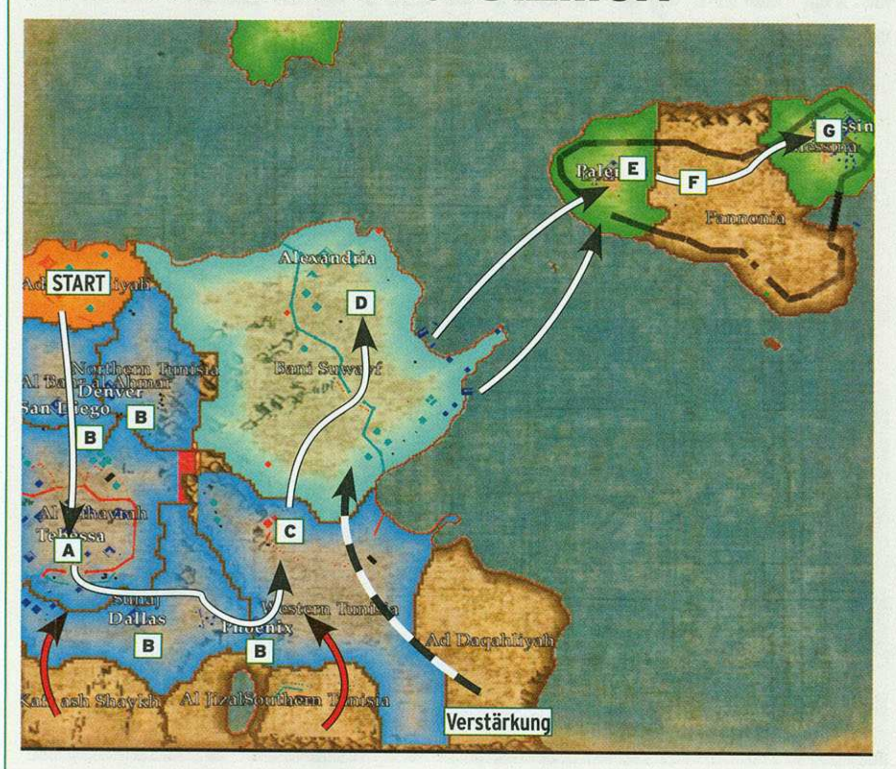
1. In dieser Mission wird zur Abwechslung mal nicht gebaut, sondern fast ausschließlich marschiert und gekämpft. Sie starten zwar mit einer überschaubaren Anzahl an Untergebenen, aber nach jedem größeren Kampf trifft Verstärkung ein. Daher ist es ratsam, auch die Nebenziele zu erfüllen. Außerdem wird so der Nachschub für die spanische Armee behindert.
2. Die bereitgestellten Truppen (A) schlagen sich nach El Caney (B) durch und übernehmen das dortige Dorfzentrum. Postieren Sie die Sanitäter abseits vom Kampfgeschehen, damit sie verwundete Soldaten versorgen können. Auch der Anführer Teddy Roosevelt verfügt unter anderem über heilende Fähigkeiten.
3. Zusammen mit der Verstärkung, die regelmäßig am Startpunkt (A) eintrifft, geht es nach Kettle Hill (C) weiter. Sobald hier alles gesäubert ist, macht sich eine kleine Gruppe von 10 bis 20 Personen auf den Weg zum nächsten Berg (D), um kubanische Freunde zu mobilisieren.
4. Die restlichen Einheiten besetzen San Juan Hill (E) und stellen dort anschließend die neuen Feldkanonen auf. Vom Berg aus ist ihre Reichweite noch höher als ohnehin schon und sie können nicht so leicht zerstört werden.
5. Nun treffen auch Ingenieure zur Unterstützung ein. Lassen Sie von ihnen eine Festung am Startpunkt bauen, um die Spezialfähigkeit „Schnelle Stationierung" zu testen und Truppen direkt an den Ort des Geschehens zu teleportieren.
6. Mit der geballten Kraft einer inzwischen riesigen Armee strömen Sie in Santiago ein. Der als bedrohlich angekündigte Rückschlag der spanischen Truppen wird spielend pariert und die Stadt eingenommen.

Die Meuse-Argonne-Offensive



1. In der amerikanischen Basis finden sich alle benötigten Rohstoffe. Lediglich ein Bohrturm für Öl muss noch installiert und besetzt werden. Ein Flughafen sichert die nähere Umgebung und dient dem schnellen Transport von Truppen.
2. Sie errichten eine Festung und stationieren dort starke Einheiten zur Soforthilfe per „Schnelle Stationierung". Ein Spion begibt sich auf die Suche nach der verschollenen Eliteeinheit (B), während auf der anderen Seite fünf Maschinengewehre (A) eliminiert werden.
3. Sorgen Sie für permanenten Truppennachschub und Aufrüstungen. Einige Arbeiter und Sanitäter marschieren hinter den Streitkräften her. Der Tempel in Montfaucon (C) muss zerstört werden, bevor es nach Romagne (D) weitergeht. Parallel zur Übernahme des Zentrums wird hier eine Festung errichtet und Verwundete werden versorgt.
4. Eilen Sie nun über die eingezeichnete Abkürzung nach Cunel (E) und annektieren Sie es ebenfalls auf gleiche Weise. Ist das in fünf Minuten geschafft, so erhalten Sie einen Rohstoff-Bonus.
5. Die Truppe begibt sich weiter nach Dijon (F), um den Franzosen bei zwei kleineren Angriffswellen der Deutschen zur Seite zu stehen. Ordern Sie Verstärkung direkt hierher. Anschließend geht es zur Kriemhilde-Stellung (G) weiter.
6. Zerstören Sie alle Schützenbunker und Wachtürme auf beiden Seiten des Flusses, bevor die Kommandozentrale (H) übernommen wird. Um die Stellung die letzten fünf Minuten zu halten, schicken Sie alle verfügbaren Einheiten samt Flugzeugen hierher. Entfernen Sie sich nicht zu weit von der Zentrale, damit sie nicht aus dem Hinterhalt zurückerobert wird. Nutzen Sie auch die Spezialfähigkeit des Anführers, eine Schattenformation zu erstellen. Die vorgetäuschten Panzer werden wie reale gesteuert, um Gegner zu irritieren.

Nordafrika und Sizilien



1. Sobald das Stadtzentrum von Tebessa (A) übernommen wurde, werden Ihnen die wichtigsten Gebäude und einige Ressourcen überschrieben. In der Aufbauphase errichten Sie eine Flugabwehr und übernehmen und bewachen weitere Gebiete (B). Gelegentlich werden auch britische Flugzeuge zur Unterstützung anrücken.

2. Nachdem das Territorium gesichert ist, folgen Sie dem einzig möglichen Weg durch die Berge zu Rommels Lager (C). Lassen Sie aber unbedingt einige Einheiten zur Verteidigung in der Basis. Man wird zwar heftigen Widerstand leisten, aber zur Belohnung schicken die Briten erneut Verstärkung.

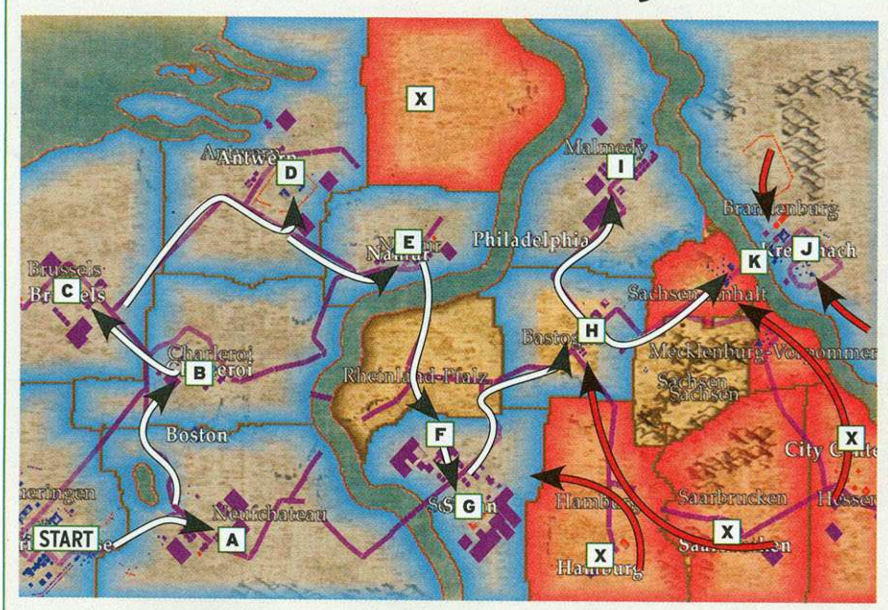
3. Es geht nach Tunis weiter, um die dortige Festung (D) zu übernehmen. Die Docks und Geschütze gehen damit automatisch in Ihren Besitz über. Nutzen Sie beide Häfen, um Kriegs- und Transportschiffe zu bauen und die Mannschaft nach Palermo (E) überzusetzen. Halten Sie auch nach gegnerischen U-Booten Ausschau.

4. Die feindlichen Landattacken werden reduziert, nachdem Palermo gefallen ist. Auf dem Weg nach Messina (G) wird noch schnell ein Flugplatz (F) eliminiert, dann erlebt die italienische Stadt einen Regierungswechsel.



FELDPOST Die „Schnelle Stationierung" schickt in Festungen stationierte Truppen direkt ins Krisengebiet.

Frankreichs Befreiung



1. Diese Mission ist verloren, wenn Sie kein Gebiet mehr besitzen. Machen Sie also die vorhandene Basis mit Festungen, Flugplatz und Flugabwehr einbruchsicher. Danach geht es mit den üblichen Kampfvorbereitungen weiter. Da etliche Einheiten benötigt werden, ist der Rohstoffabbau besonders intensiv zu betreiben. Auch die Forschung rückt wieder in den Vordergrund, um effizienter produzieren und kämpfen zu können.

2. Arbeiten Sie ebenfalls an dem Nebenziel, sechs französische Gebiete (weitere Zentren sind mit (X) gekennzeichnet) zu besetzen. Das ist schnell erledigt, bringt zusätzliche Ressourcen und lässt eine große Streitmacht zu. Also reißen Sie erst Neufchateu (A) an sich, bevor es nach Charleroi (B) weitergeht. Übernehmen Sie sämtliche Dorfzentren, statt sie zu zerstören. So müssen erst einmal keine empfindlichen Bürger mit auf die Reise kommen.

3. Brüssel (C) ist schnell eingenommen. Interessanter wird es in Antwerpen (D). Hier befinden sich zusätzlich fünf deutsche Fabriken. Erbeuten Sie diese – die dabei „gefundenen" Jagdpanther dürfen Sie behalten. Achten Sie darauf, dass an allen Fabriken gleichzeitig gefummelt wird, damit die neuen Panzer die restlichen Gebäude nicht automatisch angreifen und die Beute geringer ausfällt.

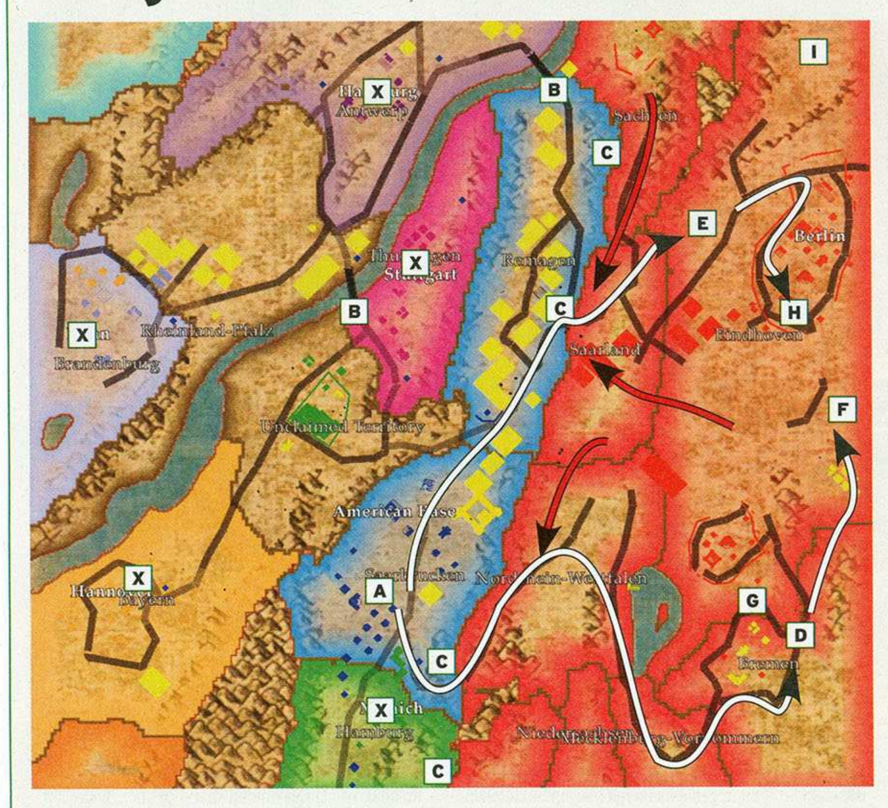
4. Die Besitzrechte an Namur (E) sind auch mühelos gesichert. Nun nähern Sie sich jedoch langsam, aber sicher der Armee des deutschen Feindes. Bereiten Sie sich also auf eine größere Angriffswelle in naher Zukunft vor. In Sedan (G) befindet sich eine Universität (F), deren Eroberung die bis jetzt geblockten Technologien zur Erforschung freischaltet. Besetzen Sie die Uni auch gleich mit hier neu produzierten Bürgern.

5. Die Übernahme von Bastogne (H) und Malmedy (I) kann sich schnell zu einer riesigen Materialschlacht entwickeln. Aber je mehr feindliche Truppen Sie jetzt zerstören, desto früher ist am Ende alles vorbei. Optional können Sie nach dem großen Angriff auch die restlichen deutschen Gebiete (X) übernehmen und die Produktionsstätten zerstören. In niedrigeren Schwierigkeitsgraden ist das aber nicht nötig, da es sehr lange dauert, bis deutsche Truppen nachproduziert sind.

6. Das letzte Ziel ist Kreuznach (J). Nachdem es erbeutet wurde, stellen Sie auf beiden Seiten des Flusses mindestens je einen, besser mehrere Wachtürme und Flugabwehrgeschütze auf. Beeilen Sie sich, denn der Feind ist bereits im Anmarsch. Es ist mit Angriffen von allen Seiten zu rechnen; erst nach sechs Minuten ist der Spuk vorbei.

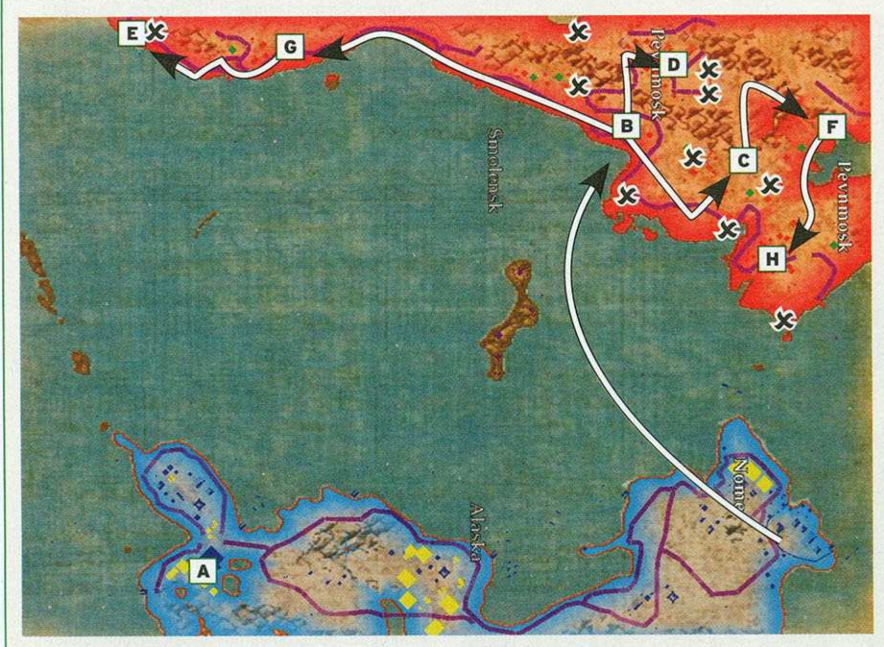
E

Ein geteiltes Deutschland



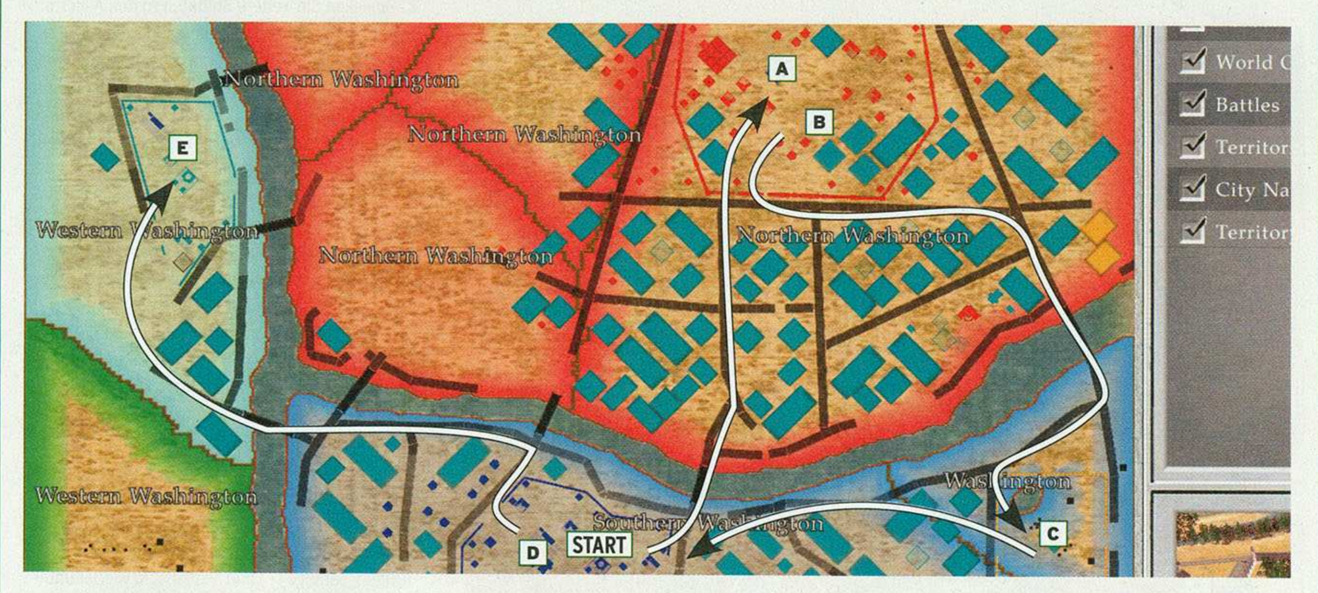
1. Verteilen Sie die bereitgestellten Spione vom Sammelplatz (A) auf die fünf alliierten Städte (X), um feindliche Agenten ausfindig zu machen. An den Brücken (B) und Übergängen zum sowjetischen Gebiet (C) werden die ersten Wachtürme installiert, weitere folgen an sämtlichen Brennpunkten in den Städten.
2. Schicken Sie weitere Soldaten zu den Alliierten und an die Wachtürme, um aufgespürte Spitzel sicher zu eliminieren. Zuerst wird der imperiale Zweig erforscht, um mithilfe der Krone „Superspione" zu erhalten. Sobald durch diese Vorkehrungen alle feindlichen Spionageversuche abgeblockt werden, werden die eigenen Agenten eingeschleust.
3. Je vier Spione folgen den eingezeichneten Wegen (abseits dieser befinden sich zahlreiche Wachtürme) zu den Punkten (D) und (E). Produzieren und verbessern Sie ab jetzt fortlaufend Panzer und Infanteristen, die vor den Übergängen (C) postiert werden.
4. Ein Spitzel begibt sich unbemerkt von (D) zur Baracke (F) und spioniert diese aus. Die anderen drei werden zwar auf dem Weg zur Fabrik (G) entdeckt, haben aber gemeinsam genug Zeit, auch diese auszukundschaften. Die verschollenen britischen Soldaten befinden sich übrigens im Nordosten (I). Deren Rettung kostet aber viel Zeit und bringt nur weitere, nicht benötigte Spione.
5. Die zweite Agentengruppe inspiziert die Fertigungsanlage (E) und schließlich, wieder unter Beschuss, die Universität (H). Schicken Sie nun alle verfügbaren Einheiten ins amerikanische Gebiet, um den kurzen, aber heftigen Gegenschlag der Sowjets abzublocken.
6. Erfahrene und schnelle Spieler können auch ohne die Vorarbeit direkt bei Punkt 3 einsteigen. Bei ordentlicher Ausführung sind Sie dabei schneller fertig, als die alliierten Städte ausspioniert werden können. Klappt auch in der höchsten Schwierigkeitsstufe.

Schicksalhafter Countdown



1. Zunächst wird das Gemeindezentrum (A) durch Wachtürme, mobile und feste Flugabwehr, Seegeschütze und natürlich einige Soldaten und Panzer gesichert, dann nach und nach der Rest der Insel. Bauen Sie einen Tempel und erforschen Sie wieder den imperialen Zweig für die Superspione. Zusätzlich wird die Küste von patrouillierenden Schiffen und Flugzeugen nach Feinden abgesucht.
2. Frühzeitig werden neun Spione zum Raketensilo (B) auf der anderen Seite gebracht. Entweder Sie nutzen dafür das Spionage-U-Boot oder die elegantere Variante: Ein billiges Flugzeug wird rübergeschickt und sobald es Sichtkontakt mit dem Festland hat, werfen Sie die Spione per „Schnelle Stationierung" aus einer Festung dort ab. So gelangen auch schnell weitere Agenten hinüber, falls zu viele getötet wurden.
3. Nachdem das Silo ausspioniert wurde, gehen vier Mann zur Forschungseinheit (C) weiter. Bewegen Sie diese dabei möglichst genau zwischen den Wachtürmen (X) hindurch. Es reicht, wenn einer den Weg dorthin überlebt und Informationen sammeln kann.
4. Ein Spitzel schleicht vom Silo (B) zum Flughafen (D), um ihn zu sabotieren. So gelangen Sie an den Supersonic Bomber, der nur noch „eingefangen" und in einem heimatlichen Flughafen geparkt werden muss.
5. Jetzt wird an der Uhr gedreht: Die restlichen vier getarnten Kundschafter marschieren zum Markt (G). Drei von ihnen laufen noch zur Werkstatt (E) weiter, untersuchen sie und werden wahrscheinlich erwischt. Sollte das nicht klappen, bomben Sie den Wachturm einfach weg. Nach erfolgreicher Mission erscheinen auf Ihrem Territorium drei Mohawk-Hubschrauber, die sofort auf Küstenpatrouille geschickt werden.
6. Vom Forschungszentrum (C) führt ein schmaler Pfad zum Hangar (F) weiter, der sabotiert werden muss. Gleiches gilt für den Markt (G). Entlang der Küste geht es unbemerkt vom Hangar (F) zu den Baracken (H) weiter, an denen das letzte Mal etwas Zeit gutgemacht werden kann.
7. Nun schlagen Sie die Gegner mit ihren eigenen Waffen: Sie produzieren weitere Supersonic-Bomber und vernichten damit die feindliche Forschungseinheit (C). Da die ehemals sowjetische M-23 nicht zerstört werden darf, ist es (je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad) sinnvoll, zuerst die störenden Flugabwehrgeschütze mit anderen Bombern auszuschalten.

Aufstände von 2058



1. Die Ausrüstung und Sicherung der Basis sollte Ihnen mittlerweise mühelos gelingen. Blackworths Sitz befindet sich im Norden (A) und ist von einem Plasmazaun umgeben. Nehmen Sie neben einer starken Armee auch einige Spione mit auf den gut bewachten Weg dorthin. Postieren Sie zur Sicherheit auch einige Einheiten am Weißen Haus (C).

2. Dringen Sie von Süden in das Gelände ein. Seitlich ist die Mauer zwar schlechter geschützt, aber dafür sind die Truppen so nach getaner Arbeit schneller am nächsten Brennpunkt angelangt.

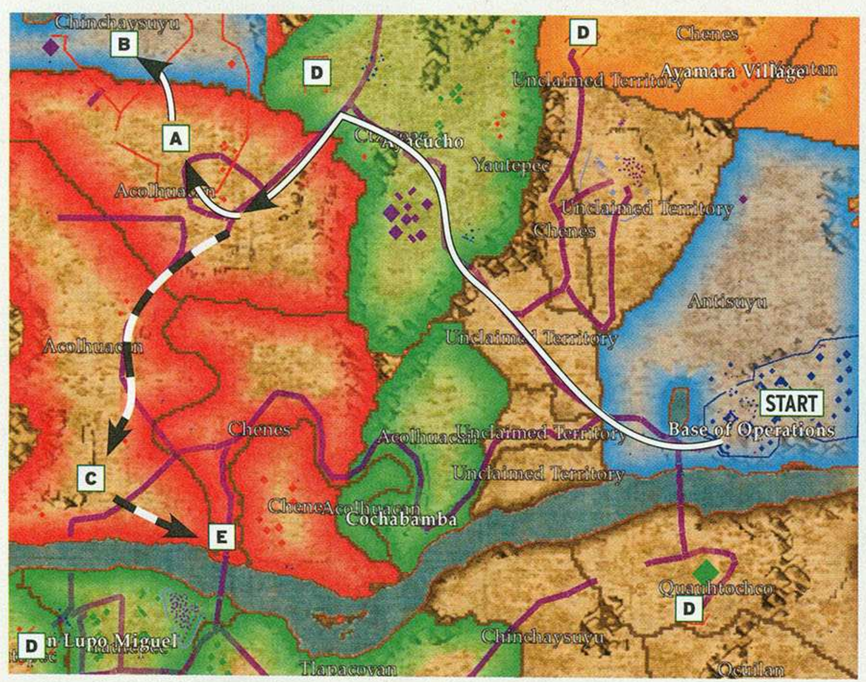
3. Nachdem das Stadtzentrum übernommen ist, geht es im Eiltempo zum Weißen Haus (C) weiter. Die Spione werden zurückgelassen, um die Universität (B) zu sabotieren.

4. Wehren Sie die feindlichen Attacken auf das Regierungsgebäude ab. Der Prädsent wird anschließend zur Basis eskortiert und gemeinsam mit einigen Soldaten in die örtliche Festung gepackt und bewacht.

5. Das letzte Ziel ist das Flugfeld (E). Hier müssen Hangar und Landebahn übernommen werden. Falls Sie dafür nicht genügend Infanteristen zur Verfügung haben, kommen die Arbeiter mit und alles wird zerstört und neu aufgebaut.

6. Dank der speziellen Fähigkeit der Festungen gelangt der Präsident auf Knopfdruck sicher zum Rollfeld. Wenige Sekunden später ist auch dieser Tag gemeistert.

Die Cyborg-Katastrophe



1. Die Sicherung des Stadtzentrums hat oberste Priorität, denn in der Umgebung der Basis wimmelt es nur so von Kampfrobotern, die permanent angreifen. Auch ein Flugplatz und die Flugabwehr müssen stehen, bevor das Gelände verlassen werden kann. Verstärkter Rohstoffabbau und intensive Forschung sind mittlerweile selbstverständlich.

2. Da es auf Ihrem Gebiet schnell eng wird und neue Areale nur mit erheblichem Aufwand eingenommen und geschützt werden können, produzieren Sie ausschließlich Eliteeinheiten. Auf jeden Fall muss mobile Flugabwehr mit auf die Reise kommen. Nehmen Sie auch einige HERCs in das Team auf. Die bewegen sich recht zügig, sind günstig in der Anschaffung und können im Feld repariert werden.

3. Sorgen Sie dafür, dass die Festung immer mit Truppennachschub ausgestattet ist. Einige Einheiten bleiben zum Schutz im Lager, der Rest schlägt sich in einem mühsamen und langwierigen Kampf zu Blackworths Basis (A) durch.

4. Endlich dort angekommen, begibt sich ein Teil der Mannschaft zum Radarzentrum (C) und bombt es nieder. Der Rest räumt den Vorhof der Basis frei. Lassen Sie sich hierfür Zeit und arbeiten Sie gründlich. Für den folgenden Kampf sind etliche Einheiten notwendig, die erst rübergebeamt werden müssen.

5. Bevor die zweite Mauer durchbrochen wird, bekommt auch die Gruppe am ehemaligen Radarzentrum Verstärkung und bezieht Stellung an der Brücke (E). Blackworth befindet sich hinter der besagten Mauer und wird versuchen, zu fliehen. Sein HERC ist sehr widerstandsfähig und schnell, also versuchen Sie, ihn hier oben aufzuhalten und zu eliminieren. Sollte das nicht gelingen, bekommen die Jungs an der Brücke die Chance ihres Lebens: Denn hier kommt der HERC noch mal vorbei, bevor er auf ewig das Weite sucht und die Mission gescheitert ist.

6. Nun müssen nur noch schnell die vier Raketensilos (D) zerstört werden. Ob Sie diese über den Landweg erreichen oder das Personal aus der Festung in Sichtweite eines Satelliten in der Nähe abwerfen, bleibt Ihnen überlassen. (rb)

Profi-Tipps Teil 1

In Online-Rollenspielen lernt man nie aus. Besonders in WoW nicht, das auch Spielern auf Level 60 noch Raum für Verbesserungen gibt.

Anzahl der Debuffs beachten

Im Gruppenspiel kommt es häufig vor, dass ein Gegner mit mehreren so genannten Debuffs, also Schwächungszaubern, belegt wird. Dazu zählen beispielsweise Flüche des Hexenmeisters, FEENFEUER des Druiden, Schaden-über-Zeit-Effekte wie beim FEUERBALL des Magiers sowie grundsätzlich alles, was als kleines (De)Buff-Symbol unter der Energieleiste des Gegners angezeigt wird. Nun hat diese Darstellung einen entscheidenden Nachteil: Nur fünf Debuffs werden angezeigt, obwohl man tatsächlich bis zu acht der Negativeffekte gleichzeitig auf einen Gegner legen kann.

Das Problem: Wenn bereits acht Debuffs bei einem Gegner aktiv sind und ein neunter Effekt hinzukommt, dann wird der erste Debuff, also der, der zuerst angewandt wurde, aus der Reihe einfach rausgeworfen. Ein neunter Debuff geht somit auf Kosten des ersten und da man die drei, die zuerst gewirkt wurden, nicht mehr sehen kann, weiß man auch nicht, welchen vernichtenden Fluch man dem Gegner gerade erspart hat.

Das ist bei einem geringen Schaden-über-Zeit-Effekt zwar nicht weiter schlimm, kann jedoch das komplette Kampfgeschehen umkrempeln, wenn man mehrfach angewandtes RÜSTUNG ZERREISSEN durch ein vergleichsweise harmloses FEENFEUER ersetzt – vor allem bei Elite-Bossen und in High-Level-Instanzen eine schmerzliche Erfahrung. Wenn Sie also gegen besonders heftige Gegner vorgehen, sollten Sie sich mit Ihrer Gruppe über den Einsatz von Debuffs und Schaden-über-Zeit-Angriffen genau absprechen.

Was tun beim Wipe?

Das kann auch den besten Spielern mal passieren: Man prügelt sich mehr oder weniger vorsichtig durch eine Instanz und ehe man sichs versieht, hat man anstatt der geplanten Auseinandersetzung mit zwei Gegnern gleich eine ganze Heerschar von Feinden am Hals. Die Chancen auf einen Sieg sind gleich null, man ist so gut wie erledigt. Kurz gesagt: Die Gruppe hat einen so genannten „Wipe" ausgelöst. In Instanzen wie „Das scharlachrote Kloster" kann das leicht geschehen.

Was man nun auf gar keinen Fall tun darf: die Beine in die Hand nehmen, Panik schieben und zum Instanz-Eingang flitzen. Warum? Die Gegner werden Sie gnadenlos verfolgen (diese Meute nennt man dann „Train") und sich vor dem Instanz-Portal sammeln!

Das hat den Grund, dass in Instanzen eine Faustregel des Aggro-Managements nicht funktioniert: Normalerweise verfolgt Sie in der Welt von **WoW** ein Gegner, vor dem Sie flüchten, nur bis zu einem gewissen Punkt. Wenn er Sie bis dahin nicht erwischt hat, kehrt er zu seinem ursprünglichen Aufenthaltsort zurück, ist für diese Zeit gegen jegliche Angriffe immun und regeneriert seine Lebens- und Manavorräte in Sekundenschnelle. Dies ist der Normalfall – und genau der gilt nicht in Instanzen. Wenn Sie nun, wie zuvor beschrieben, in einer Panikattacke die Instanz durch das Portal verlassen und es anschließend, wenn sich die Gruppe gesammelt hat, wieder betreten, dürften Sie von der Gegnertraube am Eingang innerhalb von Sekunden gemeuchelt werden.

Steht also ein Wipe bevor, bei dem es keine Chance auf Wiederbelebung gibt und Sie die Instanz noch weiterspielen möchten, sollten Sie die Niederlage akzeptieren und sich geschlagen geben. Oft ist das weniger schlimm, als es sich anhört, da Ihre Gruppe nur zum Instanzportal zurückkehren muss; beim Durchschreiten wird man dann wiederbelebt.

Der Train wartet vor dem Portal – was nun?

Nehmen wir an, der oben beschriebene Fall ist eingetreten. Sie wurden „gewiped" und der „Train" wartet zähnefletschend vor dem Portal auf Ihre Gruppe. Sie haben aber schon einige Aufgaben in der Instanz erledigt und wollen sie nicht noch einmal von vorne beginnen. In einigen Fällen besteht nun noch die Möglichkeit, dass ein äußerst gut gepanzerter Brecher, ein Krieger oder Paladin, den Train vom Portal weglocken kann. Dazu braucht er sämtliche Buffs und Boni, die ihm einige Sekunden Überlebenschance einbringen können. Hier sollte also alles, was Ausdauer und Rüstung verbessert – von Verstärkungszaubern über spezielle Tränke bis hin zu Ausrüstungs-Buffs das gesamte Repertoire – eingesetzt werden. Auch die Auferstehungskrankheit muss abgeklungen sein. Der Brecher

World of Warcraft

PC Games

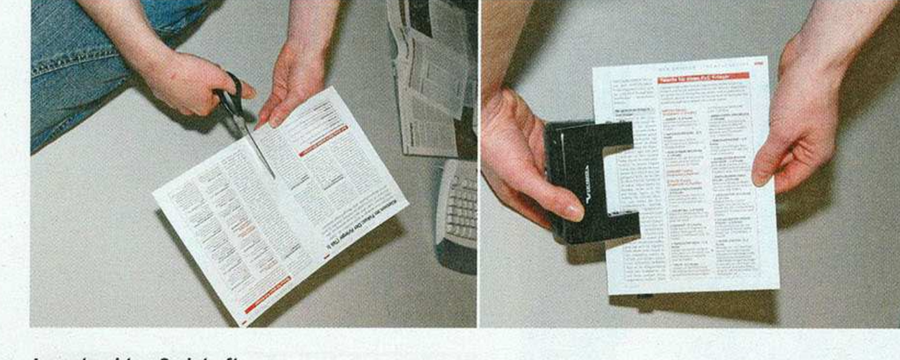
Inhalt 07/2005







So geht's: Karte und Tipps erklärt



Ausschneiden & einheften

Monat für Monat finden Sie in jeder PC Games einen umfassenden Sonderteil mit **World of Warcraft**-Tipps, die jeden Spielertyp ansprechen und selbst aus Neueinsteigern echte Experten machen. Wer diese Seiten ausschneidet und sammelt, bekommt im Laufe der Zeit ein fundiertes Nachschlagewerk, voll gepackt mit Grundlagentipps, Klassen-Guides bis hin zu Mod-Erklärungen und Makro-Anleitungen. Dieses Deckblatt mitsamt Inhaltsverzeichnis und Nutzungshinweisen wird jede Ausgabe aktualisiert, sodass Sie es einfach nur austauschen müssen. Achten Sie beim Lochen der Seiten immer auf unsere vorgedruckten Markierungen!

World of Warcraft – DIN-A0-Megaposter

Zusätzlich zu unserem monatlichen Sonderteil haben wir PC-Games-Lesern ein riesiges, beidseitig bedrucktes Poster (Teil 1 in Ausgabe 05/05, Teil 2 in Ausgabe 06/05) geliefert, das sich schnell als unschätzbare Hilfe bei Ihren Abenteuern erweisen wird. Die detaillierten Karten sind mit den Namen aller Gebiete und den Positionen aller Siedlungen, Städte und Instanzen sowie Flug- und Seerouten versehen.

Patches und Aktualitätsprobleme?

World of Warcraft hat als Online-Rollenspiel das grundsätzliche Problem, dass es sich ständig weiterentwickelt: Jeder Patch verändert und verfeinert Balancing und Spielmechanik, bessert Bugs und Übersetzungsfehler aus und implementiert obendrein neue Features. Das bedeutet, dass reguläre Tipps in Spielemagazinen über die Monate „veralten" und im schlimmsten Fall völlig falsche Informationen liefern. Aus diesem Grund haben wir uns für heraustrennbare Seiten entschieden, um überholte Kapitel einfach austauschen zu können. So ist Ihr PC-Games-Nachschlagewerk auch noch in einem halben Jahr aktuell, selbst wenn über Patches erhebliche Änderungen am Spiel vorgenommen wurden.

Warum gibt's noch keine Tipps zum PvP-Ehrensystem in der aktuellen Ausgabe?

Mit dem letzten Patch hat Blizzard das lang erwartete PvP-Ehrensystem in das Spiel integriert. Es ist nun möglich, so genannte Ehrenpunkte zu erhalten, indem Spieler sich in „ehrenhaften" Kämpfen besiegen – dies gilt, wenn sich beispielsweise zwei Spieler auf dem gleichen Level bekämpfen. Genauso gilt es als „unehrenhaft", wenn ein Spieler auf einen deutlich schwächeren Charakter losgeht. Nur wurde für so einen „ruchlosen Mord" noch keine Strafe eingeführt. Tatsächlich ist es noch ungewiss, ob Blizzard überhaupt so eine Erweiterung des Systems vornehmen wird. Deshalb haben wir für diese Ausgabe entschieden, auf Tipps zum Ehrensystem zu verzichten, und warten lieber noch auf den nächsten Patch, mit dem das System zusätzlich auch durch die „Battlegrounds" erweitert wird.

DIN-A4-Karten – Zerschneiden?

Einige Leser kamen mit der Frage auf uns zu, wie sie die DIN-A4-Karten wie z. B. bei Instanzen und dem „Gebiet im Fokus" üblich, zerschneiden und abheften sollten. Die Antwort auf diese Frage ist einfach: gar nicht. Da wir die Karten für ein übersichtliches DIN-A4-Format konzipiert haben, zerschneiden und knicken Sie die Karten bitte nicht. Stattdessen greifen Sie beispielsweise auf handelsübliche Klarsichtfolien zurück und heften Sie die Karten damit in Ihren Ordner.

durchschreitet das Portal nun alleine, der Rest der Gruppe hat sich mittlerweile wiederbelebt und wartet vor dem Instanzeingang. Dann rennt er sofort los, an dem Train vorbei und so weit wie möglich in die Instanz hinein – Hauptsache, er lockt die Meute weg. Ein Tod des Brechers ist praktisch unvermeidlich, aber dafür sollte das Tor nun vom Train befreit sein. Nach der Wiederbelebung und dem Abklingen der Auferstehungskrankheit kann die Gruppe nun gemeinsam die Instanz erneut betreten.

Reset der Instanz

Ein letzter Ausweg aus dem Train ist der Reset der Instanz. Dabei werden alle Erfolge, die die Gruppe in dem Dungeon gefeiert hat, rückgängig gemacht, allerdings behalten Sie Ihre Quest-Fortschritte wie spezielle Gegenstände und getötete Feinde. Die Prozedur ist simpel: Lösen Sie die Gruppe auf, mit der Sie die Instanz zuletzt betreten haben. Wenn Sie sich nun erneut mit Ihren Mitspielern verbünden und das Portal durchqueren, ist alles wieder auf den Ausgangspunkt gesetzt – inklusive der Gegner aus dem Train. Zu beachten ist lediglich, dass die Gruppe von einem anderen Anführer eingeladen werden muss.

Boss- und Schatztruhen-Run

Eine beliebte, jedoch nicht ganz leichte Möglichkeit, um schnell an Geld und kostbare Gegenstände zu kommen, ist der so genannte „Run" auf Boss-Gegner und Schatztruhen in Instanzen. Dabei schleichen sich die Spieler durch den Dungeon und vermeiden möglichst jeden Kampf. Als eine vieler möglicher Gruppenzusammenstellungen funktioniert beispielsweise eine Kombination aus drei Schurken und zwei Druiden recht gut. Erstere können dank der besten Tarnfähigkeiten die meisten Feinde ohnehin umgehen. Druiden haben in Katzengestalt immerhin noch eine gute Chance, nicht erspäht zu werden, sind Schurken in dieser Hinsicht jedoch unterlegen; manche Kämpfe werden sich also kaum vermeiden lassen. Druiden übernehmen in diesem Fall die Funktion eines „Support Casters", sind also in erster Linie zum Heilen und „Buffen" (Verstärkungs- und Schwächungszauber wirken) da. Schurken übernehmen das Ausschalten der Gegner. Auf diese Weise kann man sich in kürzester Zeit zu Schatztruhen und sogar bis hin zu den Boss-Gegnern tricksen. Eine Taktik, die besonders in Instanzen wie „Das scharlachrote Kloster" ganz vorzüglich funktioniert, da dieser Dungeon in vier kurze Abschnitte unterteilt ist. Wer also schnell zu Boss-Gegnern gelangen und Items zum Eigengebrauch, Entzaubern oder Verkaufen sucht, ist hier genau richtig. Wichtigste Voraussetzung für so einen Run ist eine gute Kenntnis der Instanz!

Pets heilen und buffen

Häufig kommt es vor, dass sowohl das Schoßtier (auch „Pet" genannt) des Jägers als auch die Familiare der Hexenmeister beim Verteilen der wichtigen Verstärkungszauber schlichtweg übergangen werden. Ein oftmals schwer wiegendes Versäumnis, sind die Helfer doch häufig die letzte Rettung in der Not und profitieren genauso wie die anderen Gruppenmitglieder von den Boni. Das Gleiche gilt natürlich auch für das Heilen von Pets!

Buffs für die Gruppe richtig timen

Damit nicht nur Ihnen, sondern auch Ihren Mitspielern nicht mitten im Bosskampf die Buffs ausgehen, sollten Sie sich dringend abgewöhnen, die Verstärkungszauber zeitlich versetzt auf jeden zu wirken. Stattdessen machen Sie es einfach so: Geben Sie sich selbst den Buff und danach allen Mitspielern. Wenn Sie nun sehen, dass Ihr Zauber bald ausgeht, geben Sie einfach automatisch auch Ihren Mitspielern den Buff. So ist Ihre Gruppe stets mit Verstärkungszaubern versorgt.

Mehr Absprachen

Es mag zunächst seltsam klingen, kann jedoch als Universaltipp für das gesamte Spiel bezeichnet werden: Nutzen Sie die Chat-Funktion! Sprechen Sie sich mit Ihren Mitspielern ab, insbesondere vor größeren Kämpfen oder einer Instanz. Studieren Sie nach einem Rückschlag das Kampflog und analysieren Sie gemeinsam den Kampfverlauf. So können Sie genau festmachen, wo und von wem ein Fehler begangen wurde. Eine Bemerkung am Rande: Es ist keine Leistung, in **WoW** einen Charakter auf Stufe 60 zu spielen. Genau genommen ist das mit das Einfachste am ganzen Spiel und auch nach dem Erreichen des Level-Maximums muss man noch lange nicht ausgelernt haben. Holen Sie sich Tipps ein, hören Sie sich auch ruhig einmal Kritik an und entscheiden Sie selbst, ob Sie Ihre Spielweise vielleicht noch verbessern können. Es ist beispielsweise niemals sinnvoll, nach einem Wipe einfach noch einmal in die gleiche Situation hineinzusteuern. Nehmen Sie sich doch erst einmal ein paar Minuten Zeit, um mit Ihrer Gruppe zu besprechen, was denn überhaupt schief gelaufen ist. Bei einem angemessenen Umgangston und Freude am Spiel werden Sie so immer wieder neue Taktiken und Tipps erfahren – was den Grundsatz von **WoW**, nämlich Spaß zu machen, nur unterstreichen wird.

Der Eis-Arkan-Magier 2

Dieser Talentbaum eignet sich vor allem für Spieler auf einem PvE-Server. Er unterstützt verlangsamende Effekte.

FROST-Talente (insgesamt 33 Punkte)

- **VERBESSERTER FROSTBLITZ – 5/5 Punkte**
- **DAUERFROST – 1/5 Punkte**
- **WINTERKÄLTE – 3/3 Punkte**
- **VERBESSERTE FROSTNOVA – 2/2 Punkte**
- **STECHENDES EIS – 3/3 Punkte**
- **KÄLTEEINBRUCH – 1/1 Punkte**
- **ARKTISCHE REICHWEITE – 2/2 Punkte**
- **FROST-KANALISIERUNG – 3/3 Punkte**
- **VERBESSERTER BLIZZARD – 3/3 Punkte**
- **EISBLOCK – 1/1 Punkte**
- **ZERTRÜMMERN – 5/5 Punkte**
- **VERBESSERTER KÄLTEKEGEL – 3/3 Punkte**
- **EIS-BARRIERE – 1/1 Punkte**

ARKAN-Talente (insgesamt 18 Punkte)

- **ARKANER FOCUS – 5/5 Punkte**
- **ARKANE KONZENTRATION – 5/5 Punkte**
- **HERVORRUFUNG – 1/1 Punkte**
- **VERBESSERTE ARKANE EXPLOSION – 5/5 Punkte**
- **VERBESSERTER GEGENZAUBER – 2/2 Punkte**

Ihre Mana-Regenerationsrate acht Sekunden lang um 1.500 Prozent. Diese Fähigkeit ist besonders im Kampf sehr nützlich. Geht Ihr Mana zur Neige, frieren Sie Ihren Gegner mit der FROSTNOVA fest, anschließend BLINZELN Sie sich möglichst weit von ihm weg. Benutzen Sie nun die HERVORRUFUNG und lassen Sie sie so lange wie möglich wirken. In der Regel reicht die Zeit aus, um Ihren Mana-Pool wieder aufzustocken. Ist der Gegner in der Zwischenzeit zu dicht an Sie herangekommen, benutzen Sie Ihr MANASCHILD und kämpfen anschließend wie gehabt weiter.

Eisblock

Im Gruppenspiel ist der EISBLOCK einer der besten Zaubersprüche. Wenn er verfügbar ist, können Sie deutlich schneller mehr Schaden anrichten. Sollte Ihr Ziel mal vom Brecher auf Sie umschwenken, reicht ein kurzer Klick auf EISBLOCK und das Monster wendet sich wieder dem Brecher zu. Sie können dann den EISBLOCK vorzeitig beenden. Wenn Sie gegen eine Horde Monster Flächenzauber einsetzen, ist der EISBLOCK ein Lebensretter: Während Sie sicher in dem Würfel sitzen, haben die Heiler zehn Sekunden Zeit, Sie zu verarzten. Im Solospiel hat der EISBLOCK keine Bedeutung, außer um Abklingzeiten von Zaubern gefahrlos verstreichen zu lassen.

BLINZELN richtig einsetzen

Ab Level 20 kann der Magier bei einem Klassentrainer den von vielen Anfängern unterschätzten Zauber BLINZELN erlernen, welcher den Magier 20 Meter nach vorne teleportiert. Was erst einmal unspektakulär klingt, ermöglicht Ihnen nicht nur eine leicht erhöhte Reisegeschwindigkeit, sondern Sie können sich letztendlich auch aus Situationen befreien, in denen Sie normalerweise gefangen sind (beispielsweise durch ein Netz oder Ranken). Die niedrige Abklingzeit von 15 Sekunden gestattet es sogar, den Zauber in schwierigen Kämpfen mehrfach einzusetzen. So lässt BLINZELN die meisten Fluchtversuche gelingen. Ein Beispiel: Ihre Gruppe kämpft gegen mehrere Nahkämpfer und ist unterlegen. Während Ihre Mitspieler das Weite suchen, rennt der Magier zu den Gegnern und friert sie mit FROSTNOVA fest. Grundsätzlich ein heikles Unterfangen, jedoch ist man mit BLINZELN schnell wieder auf Abstand, etwaige Netze oder Ranken des Gegners verpuffen wirkungslos. Achten Sie lediglich darauf, dass kein Baum, Haus oder Ähnliches im Weg steht, ansonsten wird Ihr BLINZELN dort unterbrochen.

Wasser und Brot für die Gruppe

Besonders in Instanzen erweist sich die Fähigkeit, unbegrenzte Mengen an Wasser und Brot herbeizuzaubern, als wahrer Schatz. Da aber nicht nur Sie die Nahrungsmittel gebrauchen können, sollten Sie diese regelmäßig in Ihrer Gruppe austeilen. So werden auch die Erholungsphasen der Mitspieler bedeutend verkürzt.

Berufe

Als Magier bieten sich zwei Kombinationen aus Hauptberufen an: Verzaubern und Schneiderei sowie Alchemie und Kräuterkunde. Als Verzauberer kann man die eigene Ausrüstung sowie die der Mitspieler mit Attribut-Aufwertung verbessern. Ein Vorteil ist, dass der Magier nur Stoffausrüstung tragen und somit

Klassen im Fokus: Der Magier

Der Magier ist mit seinen heftigen Angriffszaubern ein gern gesehener Gast in Gruppen.

Allgemeines zum Magier

Der Magier ist vollständig auf das Austeilen von Schaden zugeschnitten und lässt sich, im Gegensatz zu vielen anderen Klassen, auch nur auf diese Weise spielen. Da er lediglich Stoffrüstungen tragen kann, geht er Nahkämpfen grundsätzlich aus dem Weg und ist in vielen Situationen auf die Hilfe von Mitspielern angewiesen. Neben dem Krieger (Brecher) und dem Priester (Heiler) stellt er als ein so genannter „Damage Dealer" eine der drei Grundklassen dar und ist somit fester Bestandteil einer ausgewogenen Gruppe. Seine Zauber setzen sich aus drei Magie-Arten zusammen:

Feuer

In der Feuermagie stecken die verheerendsten Schadenszauber des ganzen Spiels. Wenn Sie also in kurzer Zeit ordentlich austeilen wollen, sollten Sie Ihre Talentpunkte hier investieren. Vorsicht: Feuermagie verbraucht am meisten Mana! Zu den wichtigsten Feuerzaubern gehört der FEUERBALL als effizienter Fernkampfangriff mit relativ hoher Reichweite. Bei entsprechender Talentpunkteverteilung kann PYROBLAST oder VERSENGEN den FEUERBALL ersetzen. Der FEUERSCHLAG ist sofort gewirkt und auch in Bewegung einsetzbar – die erste Wahl im Nahkampf oder um flüchtende Gegner aufzuhalten.

Frost

Mit Frostmagie erzielt man eine relativ hohe Schadenswirkung und hat dabei einen entscheidenen Vorteil: Weil einige Eiszauber den Gegner verlangsamen und somit auf Distanz halten lassen, leben Frostmagier deutlich sicherer. Mit FROSTBLITZ sollten Sie einen Angriff beginnen, da der Gegner sich dann nur schleppend auf Sie zubewegt. BLIZZARD ist ein effizienter Flächenangriff, erzeugt aber auch eine Menge „Aggro" (im Gruppenspiel schwenken die Gegner also vielleicht von Brecher auf Sie über). FROSTNOVA ist ideal, um Gegner auf Distanz zu halten oder eine Flucht zu ermöglichen. Als sofort gewirkter Nahkampfzauber ist KÄLTEKEGEL sinnvoll, um dem Gegner am Ende eines Kampfs den Rest zu geben. Den mickrigen Rüstungswert des Magiers sollten Sie im Kampf stets mit FROSTRÜSTUNG beziehungsweise dessen Nachfolger EISRÜSTUNG ausgleichen.

Arkan

Weniger für den Angriff gedacht, bietet arkane Magie neben einem üppigeren Mana-Pool auch einige überaus nützliche Unterstützungs- und Komfortzauber. Mit ARKANE EXPLOSION können Sie leicht eine Gruppe schwächerer oder angeschlagener Gegner ausschalten, sofern Sie entsprechend viele Talentpunkte investiert haben und der Zauber dadurch sofort gewirkt wird. MANASCHILD erlaubt es zeitweise, verlorene Lebenspunkte vom Manavorrat abzuziehen, was die Überlebenschancen des Magiers drastisch erhöht. Mit HERVORRUFUNG kann man auch mitten im Kampf neues Mana schöpfen, während die Gruppenmitglieder durch herbeigezauberte Nahrungsmittel und Sie selbst durch Edelsteine bei Kräften gehalten werden. Als Verstärkungszauber ist ARKANE INTELLIGENZ bei allen Mitspielern mit Zauberfähigkeiten überaus beliebt und sollte permanent aktiv sein. Eine der wertvollsten Fähigkeiten ist der Zauber VERWANDLUNG, mit dem man einen

Auf diese Werte sollten Sie achten!

Da der Magier relativ einfach gestrickt ist, sind nur drei Attribute von Bedeutung.

1. Intelligenz Auf jeden Intelligenz-Punkt kommen zehn Punkte Mana. Für den Magier ist nicht die Regeneration des Manas wichtig, sondern der Mana-Pool, aus dem er schöpfen muss.

2. Ausdauer Um einen längeren Kampf zu überleben, ist Ausdauer ein weiterer wichtiger Wert. Aufgrund des niedrigen Rüstungswerts sollten Sie immer ein paar Lebenspunkte in Reserve haben.

3. Willenskraft An dritter Stelle steht die Willenskraft. Mit ihr erhöhen Sie die Regenerationsrate Ihres Manas und der Gesundheitspunkte. Da Sie Wasser und Brot herbeizaubern können, ist dieser Wert aber nicht wichtig.

Gegner kurzzeitig aus dem Kampfgeschehen heraushalten kann – das gibt auch Solo-Magiern eine Chance und ist im Gruppenspiel bei Instanzen wie „Das Scharlachrote Kloster" (PC-Games-Karte: C34) absolut unverzichtbar. Beinahe ebenso wichtig ist der Mini-Teleporter-Zauber BLINZELN, der, richtig eingesetzt, das Kampfgeschehen schnell wieder zugunsten des Magiers wenden kann.

Welche Magie-Kombination?

Generell macht es keinen Sinn, alle drei Talentbäume beherrschen zu wollen; es würde ein Magier herauskommen, der zwar alles ein wenig, aber nichts richtig kann. Deshalb sollten Sie sich bei der Talentpunkteverteilung zwischen einem Feuer- oder Eismagier entscheiden und überschüssige Talentpunkte in den Bereich arkane Zauber investieren.

Trotz dieser Festlegung ist es natürlich kein Problem für einen Feuermagier, in speziellen Situationen FROSTNOVA oder KÄLTEKEGEL einzusetzen. Umgekehrt ist der FEUERSCHLAG auch für Eismagier ein brauchbarer Zauberspruch. Sie können also durchaus Fertigkeiten aus dem anderen Zauberbereich verwenden, aber verschwenden Sie nicht Ihre kostbaren Talentpunkte in einen dritten Magiezweig. Die Kombination Feuer – Eis ist übrigens auch deshalb nicht sinnvoll, weil die Zauber Ihre Manavorräte in Windeseile leer saugen würden. Als Beispiel ist der FEUERBALL in Verbindung mit einem BLIZZARD zu nennen. Beide Zauber kosten Sie extrem viel Mana. Ohne entsprechende Konzentration auf einen Talentbaum bleiben beide Zauber teuer.

Solospiel

Ihr primäres Ziel muss es sein, den Gegner möglichst auf Abstand zu halten, da Sie einen Nahkampf aufgrund Ihres stoffbedingt niedrigen Rüstungswerts nicht lange überstehen. Grundsätzlich ist es dank VERWANDLUNG egal, ob Sie es mit einem oder zwei Gegnern zu tun haben. Gehen Sie folgendermaßen vor: Bei einem Gegner beschießen Sie ihn zunächst mit einem FROSTBLITZ, um ihn anzulocken. Während er auf Sie zugerannt kommt, fügen Sie ihm möglichst viel Schaden zu, am besten mit FEUERBALL oder ARKANE GESCHOSSE. In den meisten Fällen dürften Sie dann in der Reichweite des Gegners sein. Ist dies nicht der Fall, können Sie schnell noch einen sofort gewirkten Zauber wie FEUERSCHLAG wirken. Ist der Gegner bei Ihnen, frieren Sie ihn mit einer FROSTNOVA fest, um sich zwei bis drei Sekunden von ihm wegzubewegen. Dann wenden Sie wieder einen FEUERBALL oder ARKANE GESCHOSSE auf den Angreifer an. Reicht ihm das noch immer nicht und auch ein weiterer FEUERSCHLAG zeigt keine Wirkung, bringen Sie sich mittels BLINZELN auf Distanz. Das gibt Ihnen Zeit, einen weiteren Angriff zu starten. Spätestens jetzt sollte Ihr Gegner gefallen sein. Ist er aus irgendwelchen Gründen jedoch immer noch auf den Beinen, versuchen Sie ihn auf Abstand zu halten, bis Sie wieder BLINZELN oder eine FROSTNOVA anwenden können. Nun wiederholt sich das bisherige Spiel mit den Zaubern.

Haben Sie es mit zwei Gegnern zu tun, verwandeln Sie einen per VERWANDLUNG in ein Schaf. Nun haben Sie alle Zeit der Welt, um den zweiten Gegner mit der beschriebenen Taktik auszuschalten. Anschließend wenden Sie sich dem Schaf zu. Achten Sie jedoch darauf, dass das Schaf zwischenzeitlich keinen Schaden nimmt, da es sich sonst sofort zurückverwandelt; daher dürfen keine länger wirkenden Schadenszauber auf diesen Gegner gewirkt werden.

Mehr als zwei Angreifer verkomplizieren die Situation ungemein. Solche Fälle sollten Sie vermeiden, wenn Ihr Level nicht deutlich höher als der Ihrer Gegner ist.

FESTGEFROREN In so einer Situation hilft nur noch die FROSTNOVA, um Ihre Gegner auf Abstand zu bringen.

FLÄCHENDECKEND Der BLIZZARD ist ein mächtiger Flächenzauber, allerdings zieht er viel „Aggro".

Gruppenspiel

In der Gruppe gehen Sie folgendermaßen vor: Nachdem ein Spieler, nach Möglichkeit der Brecher, die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich gezogen hat, beschießen Sie den Angreifer mit einer Standardattacke wie dem FROSTBLITZ, ARKANE GESCHOSSE oder einem FEUERBALL. Machen Sie die Auswahl von Ihrer Talentpunkteverteilung abhängig. Je nachdem, wie hoch der Level Ihres Brechers ist, sollten Sie überlegen, ob Sie einen dieser Zauber in einem niedrigeren Rang wirken, um Mana zu sparen. Sind mehrere Gegner vorhanden, stimmen Sie sich vor dem Kampf mit Ihrem „Lockvogel" ab (dafür eignet sich gut ein simples Mitteilungs-Makro, zum Beispiel: /p Ich greife jetzt %t an.) und verwandeln Sie einen der Gegner in ein Schaf. Ihr Brecher muss nun auf Zack sein, da die übrigen Angreifer den Magier als Ziel ausmachen werden. Benutzen Sie anfangs auch noch keine sofort gewirkten Zauber, da diese sehr viel „Aggro" ziehen. Lassen Sie aus dem gleichen Grund zunächst auch die Finger von flächendeckenden Angriffen wie dem BLIZZARD. Bei mehreren Gegnern ist es meist sinnvoll, sich zunächst auf einen der Angreifer zu konzentrieren. Haben Ihre Brecher die Situation so weit unter Kontrolle, dass Sie Flächenzauber anwenden können, beginnen Sie mit einem FLAMMENSTOSS. Je nachdem, wie Sie die Talentpunkte Ihres Magiers verteilt haben, setzen Sie anschließend auf einen BLIZZARD oder weiterhin auf den FLAMMENSTOSS. ARKANE EXPLOSION sollten Sie auslassen, da Sie für diese Attacke sehr dicht an die Gegner heranmüssten, was Ihnen wieder leicht deren Aufmerksamkeit einbringt. Im Falle einer möglichen Niederlage Ihrer Gruppe fällt dem Magier eine weitere Aufgabe zu: Er muss mittels FROSTNOVA die Gegner am Boden festfrieren und der Party so einen Vorsprung für die Flucht verschaffen.

Priester-Magier-Kombination

Da in einer standardmäßigen Gruppe meist ein Priester und ein Magier vorhanden sind, gibt es eine Möglichkeit, auch größere Gegnergruppen relativ gefahrlos auszuschalten: Kurz vor dem Kampf spricht der Priester ein MACHTWORT: SCHILD auf den Magier. Um gegebenenfalls einen zweiten Schild auf den Magier zaubern zu können, muss der Priester allerdings abwarten, bis die Wirkungszeit bis auf 30 Sekunden heruntergetickt ist. Schaffen es die Gegner, den Schild zu beseitigen, kann der Priester ihn noch ein zweites Mal einsetzen. Sobald alle Vorbereitungen für den Kampf abgeschlossen sind, stürmt der Magier in die Gegnergruppe. Dort wendet er die ARKANE EXPLOSION an, bis die Feinde erledigt sind. Hat der Schild nachgelassen, wirkt der Priester den Zauber erneut auf den Magier. Grundvoraussetzung für diese Taktik ist aber, dass der Magier Talentpunkte in die ARKANE EXPLOSION investiert hat und der Zauber dadurch praktisch sofort ausgelöst wird. Ist dies nicht der Fall, sind die Aufladezeiten zu lang.

Hervorrufung im Kampf (Arkan)

Ein besonderes Talent haben Magier, die sich auf den Arkan-Talentbaum konzentrieren: Die HERVORRUFUNG erhöht

Der Eis-Arkan-Magier 1

Im Kampf gegen viele Gegner im PvP eignet sich diese Talentverteilung optimal.

FROST-Talente (insgesamt 33 Punkte)

- **DAUERFROST – 5/5 Punkte**
- **EISSPLITTER – 5/5 Punkte**
- **VERBESSERTE FROSTNOVA – 2/2 Punkte+**
- **KÄLTEEINBRUCH – 1/1 Punkte**
- **STECHENDES EIS – 3/3 Punkte**
- **ARKTISCHE REICHWEITE – 2/2 Punkte**
- **FROST-KANALISIERUNG – 3/3 Punkte**
- **ZERTRÜMMERN – 5/5 Punkte**
- **EISBLOCK – 1/1 Punkte**
- **VERBESSERTER KÄLTEKEGEL – 3/3 Punkte**
- **ERFRIERUNG – 4/5 Punkte**
- **EIS-BARRIERE – 1/1 Punkte**

ARKAN-Talente (insgesamt 18 Punkte)

- **ARKANER FOCUS – 5/5 Punkte**
- **ARKANE KONZENTRATION – 5/5 Punkte**
- **VERBESSERTE ARKANE EXPLOSION – 5/5 Punkte**
- **HERVORRUFUNG – 1/1 Punkte**

U13) zu sprechen. Sobald Sie bei ihm angekommen sind, sollen Sie sich auf die Suche nach seinem Schüler begeben, der sich irgendwo bei der Rennbahn befinden soll. Er steht in Gestalt eines Huhns in der Nähe des Startturms. Klicken Sie ihn an und tippen Sie den Befehl /herbeiwinken ein. Nun verwandelt sich das Huhn in den Schüler von Tirth und schickt Sie mit neuen Instruktionen zum alten Magier zurück. Er kann sich anschließend wieder daran erinnern, wo sich sein Buch befindet: im Scharlachroten Kloster. Ihre Aufgabe ist es nun, das Buch von dort zu holen. Es befindet sich in der Bibliothek in einem Bücherregal, kurz vor dem Zwischenboss Doan (siehe dazu unseren Tipps-Teil „Das Scharlachrote Kloster"). Begeben Sie sich anschließend zu Tabetha zurück, wo Sie sich einen von drei verfügbaren Zauberstäben aussuchen können.

Player vs. Player mit dem Magier

Als Magier können Sie in zwei unterschiedliche PvP-Situationen geraten: zum einen das Duell gegen ein bis zwei Gegner und zum anderen die Schlachtzüge. Beide spielen sich grundsätzlich verschieden. Für jede Situation gilt: Bleiben Sie auf keinen Fall stehen. Aufgrund Ihrer niedrigen Rüstungsklasse ist es überlebenswichtig, nicht in die Reichweite des Feindes zu kommen. Gehen Sie bei einem Duellkampf folgendermaßen vor: Nachdem Sie Ihr Ziel ausgemacht haben, verzaubern Sie es mithilfe der VERWANDLUNG in ein Schaf. Je nach Talentpunkteverteilung verwenden Sie dann einen FROSTBLITZ oder einen PYROSCHLAG. Arbeiten Sie von nun an mit den sofort gewirkten Zaubern und halten Sie Ihren Gegner auf Abstand. Der FEUERSCHLAG kann aus größerer Entfernung eingesetzt werden. Der KÄLTEKEGEL ist Ihr Retter in höchster Not, wenn der Gegner Ihnen zu nahe kommt. Er verlangsamt den Angreifer, sodass Sie wieder Abstand gewinnen können. Scheuen Sie sich auch nicht, gegebenenfalls BLINZELN einzusetzen.

Bei einem Schlachtzug kommt dem Magier eine besondere Aufgabe zu: Um allen befreundeten Kämpfern zu helfen, läuft er durch die Reihen und wirkt dort die ARKANE EXPLOSION. Um nicht selbst direkt getötet zu werden, empfiehlt sich wieder eine Kombination mit einem Priester, der den Magier dauerhaft mit dem MACHTWORT: SCHILD und Heilung versorgt. Alternativ kann sich der Magier auch mit dem eigenen Mana-Schild schützen. Zauber wie der BLIZZARD sind selten sinnvoll, da der Magier auf der Stelle stehen muss, um den BLIZZARD zu wirken. Mit der ARKANEN EXPLOSION ist dies nicht nötig. Voraussetzung hierfür ist aber, dass fünf Talentpunkte in das entsprechende Talent gesteckt wurden.

Die wichtigsten Makros

Zwei Makros sind für Magier unverzichtbar. Das so genannte „Sheep"-Makro kündigt der Gruppe an, dass ein Gegner verwandelt wird. So gibt es keine Missverständnisse mehr beim „Locken" der Gegner. Das „Out of Mana"-Makro gibt der Gruppe im Chatfenster ein Zeichen, dass Ihr Mana knapp ist und Sie bei anhaltend hohem Verbrauch eventuell nicht länger mitkämpfen können. So kann sich Ihre Gruppe wesentlich besser auf die Situation einstellen. Der Befehl ist denkbar simpel: Je nachdem, ob Sie der Gruppe oder in den allgemeinen Chat schreiben möchten, tippen Sie in das Makro-Fenster folgenden Befehl ein: „/s Mein Mana geht zur Neige." Für den Party-Chat ersetzen Sie einfach das „/s" durch ein „/p".





GEBRUTZELT Der FLAMMENSTOSS bringt gleich mehrere Gegner in Schwitzen und verbraucht nicht viel Mana.

GUT GEWAPPNET Die EISRÜSTUNG sollte der Magier stets aktiviert haben. Sie verlangsamt die Gegner.

nötig Aggro von den Gegnern zu ziehen. Nach dem Kampf und einer weiteren Erholungsphase geht es ein drittes Mal an den Gong – der riesige Level-40-Boss Tuten'kash greift Sekunden später an. Der starke Nahkämpfer setzt besonders gerne einen Fluch ein, der Ihnen und Ihren Mitspielern für 15 Minuten das Angriffs- und Zaubertempo verringert. Denken Sie daran, den Fluch nach dem Kampf aufzuheben oder abklingen zu lassen. Die Mühe lohnt sich: Tuten'kash droppt mit hoher Wahrscheinlichkeit eine blaue Plattenrüstung (373 Rüstung, +10 Stärke, +8 Beweglichkeit, +15 Ausdauer) oder ein blaues Cape (30 Rüstung, +11 Ausdauer, +5 Willenskraft). Außerdem kann man gelegentlich von ihm blaue Lederhandschuhe mit guten Basis-Werten bekommen (+79 Rüstung, +10 Naturwiderstand), die zusätzlich +9 bis +10 auf jeweils zwei zufällige Attribute haben.

2. Die Mörderpferche

In diesem Gefängnis warten hinter den einzelnen Gittern drei NPCs auf Rettung, wobei der Oger Sah'rhee bedeutungslos ist. Henry Stern hingegen zeigt seinen Dank, indem er zwei Rezepte lehrt: Für Köche ist das der „Golddorntee" und für Alchemisten der „mächtige Trollbluttrank". Am wichtigsten ist aber der Magier Belnistrasz in der nördlichsten Zelle. Wenn Sie seine Quest annehmen, gibt er Ihnen einen Schwurstein. Wenn Sie ihn nun erneut ansprechen und ihm den Stein zurückgeben, wird er eine Eskortierungsquest (zu Punkt 3 auf unserer Karte) starten. Bevor Sie das tun, sollten Sie sicherstellen, dass der Weg dorthin immer noch frei von Gegnern ist, – nur für den Fall, dass Sie bei Punkt 1 zu viel Zeit verbraucht haben und die Monster bereits wieder aufgetaucht sind. Eskortieren Sie Belnistrasz also zu Punkt 3 und achten Sie tunlichst darauf, dass er nicht stirbt (falls doch, werden Sie die Instanz zurücksetzen müssen; wie das geht, steht in unseren **WoW**-Profi-Tipps Teil 1 in dieser Ausgabe).

3. Das Ritual

Stellen Sie sicher, dass sich keine Gegner mehr in dem Raum befinden, wenn Belnistrasz seine Zauberei beginnt. Es erscheinen nun über mehrere Minuten in regelmäßigen Schüben neue Gegner und Sie müssen den Magier um jeden Preis am Leben erhalten – achten Sie also auf seine Energieanzeige! Krieger müssen hier unbedingt die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich lenken. Am Ende des Rituals erscheint der Stacheleber Plaguemaw der Faulende, der nach seinem Tod häufig grüne Lederhandschuhe oder einen blauen, auf Magier beschränkten Zauberstab (37,2 Naturschaden pro Sekunde, +7 Schattenresistenz) hinterlässt. Zudem finden Sie eine Kohlenpfanne an der Stelle, wo Belnistrasz stand. Darin liegt ein blauer Ring (+10 Ausdauer, +4 Willenskraft).

4. Mordresh Feuerauge

Gehen Sie nun zurück zur Mörderpferche (Punkt 2) und überqueren Sie die Hängebrücke zu dem Knochenhaufen. Darauf steht das Level-39-Skelett Mordresh und lässt sich von seinen Jüngern feiern. Ein Angriff lockt sämtliche der Nicht-Elite-Skelette an, die sich am besten mit Flächenzaubern wie BLIZZARD bekämpfen lassen. Mordresh setzt vor allem FEUERSTOSS und FEUERBALL ein; entsprechende Resistenzen zu haben ist hier recht nützlich. Er droppt sehr häufig gute Magierausrüstung wie einen blauen Stoffgürtel (33 Rüstung, +6 Ausdauer, +15 Intelligenz), eine blaue Halskette (+5 Intelligenz, +11 Willenskraft) oder einen Schädel (+5 Ausdauer, +11 Willenskraft), der in der Nebenhand gehalten wird.

5. Nimmersatt

Die Monströsität Nimmersatt patrouilliert auf diesem Weg (siehe rote Linie bei Punkt 5 auf unserer Karte). Der Fleischberg ist relativ einfach zu besiegen – achten Sie nur auf die Skelette in der unmittelbaren Nähe. Er hinterlässt sehr oft blaue Lederschulterblätter (95 Rüstung, +5 Stärke, +6 Beweglichkeit, +15 Ausdauer).

6. Amnennar der Kältebringer

Schlagen Sie sich bis zu der Wendel der Dornen durch und folgen Sie dem spiralförmigen Weg bis hinauf zur Spitze. Der für Feuerzauber anfällige Lich Amnennar (Level 41) ist auf Eismagie spezialisiert und setzt vorrangig FROSTNOVA und FROSTBLITZ ein. Wenn Sie ihn auf die Hälfte seiner Lebensenergie heruntergekämpft haben, ruft er einige Geister zu Hilfe. Falls Ihre Gruppe noch fit genug ist, sollten Sie seine Helfer ignorieren und den Lich weiter angreifen – nach seinem Ableben verschwinden nämlich auch die Geister. Nehmen Sie nach Amnennars Tod seinen Kopf mit, um die Quest „Das Licht bringen" der Allianz beziehungsweise „Das Ende bringen" der Horde zu erledigen. Zu Amnennars Besitztümern zählen unter anderem eine blaue Stoffrobe für Hexenmeister (64 Rüstung, +20 Ausdauer, +10 Intelligenz), ein Plattenhelm (383 Rüstung, +15 Stärke, +10 Ausdauer, +7 Willenskraft, +10 Frost-Resistenz) und eine schwere Rüstung für Schamanen (270 Rüstung, +3 Ausdauer, +9 Intelligenz, +20 Willenskraft).

Glückwunsch, die Instanz ist damit geschafft!

Die Hügel von Razorfen

Im Brachland, nur wenige Schritte vom „Kral von Razorfen" entfernt, haben die Untoten in den Hügeln Stellung bezogen.

Wenn man von Razorfen spricht, ist oftmals die Instanz „Der Kral von Razorfen" gemeint, die sich nur wenige Meter weiter westlich von den Hügeln von Razorfen befindet. Lassen Sie sich davon jedoch nicht beirren – die Hügel sind nicht nur ungleich schwieriger zu meistern, sondern auch etwas kürzer, knackiger, und was am wichtigsten ist: wesentlich lukrativer. Neben dem „Scharlachroten Kloster" in Tirisfal sind die Hügel vielleicht die Instanz schlechthin, um in kürzester Zeit mit wenig Aufwand gute Items abzugreifen. Ein weiteres Plus: Hier haben Krieger das erste Mal in einer Instanz die Chance auf blaue Plattenrüstungen.
Wir empfehlen, sich nicht unter Level 39 an den Hügeln zu versuchen, zumal Sie die Quest „Das Ende bringen" für Horde und das Allianz-Äquivalent „Das Licht bringen" ohnehin erst ab diesem Level bekommen können. Dies ist übrigens auch die einzige Quest, die Sie außerhalb dieser Instanz annehmen können – alle anderen Aufträge werden nämlich davor und darin vergeben.
Die Gegner, vornehmlich untote Stacheleber und Skelette, treten oft in verlinkten Zweier- und Dreier-Gruppen auf. Ihr Team sollte deshalb voll besetzt sein und gut ausgerüstete Brecher dabei haben, denn Sie werden sich an mehreren Stellen in größeren Handgemengen wiederfinden. Paladine haben in dieser Instanz durch Ihre Zaubersprüche EXORZISMUS, HEILIGER ZORN und UNTOTE VERTREIBEN einen leichten Vorteil.

Noch vor der Instanz

Der nichtinstanzierte Bereich der Hügel von Razorfen bezieht sich nicht nur auf den Höhlengang unmittelbar vor dem Instanz-Portal, sondern auf das gesamte Dorf der Stacheleber. Dort gibt es auch die beiden ersten Aufträge zu erledigen: Hordespieler, die für den zweiten Teil der Quest „Eine unheilige Allianz" den Botschafter Malcin ausschalten sollen, werden hier fündig. Der Untote kann sich leider überall in den Hügeln aufhalten, was unter Umständen das komplette Absuchen des Dorfs erfordert. Halten Sie besonders bei den kleinen Hütten nahe des Höhleneingangs zum Instanz-Portal (der einem Tierschädel ähnelt) nach ihm Ausschau, dort findet man ihn meistens. Eine zusätzliche Quest für Horde- wie Allianzspieler wartet in der Nähe des Tierschädel-Höhleneingangs: Wenn Sie direkt vor dem Eingang stehen, wenden Sie sich nach rechts und laufen den kleinen Hügel hinauf. Dort oben kauert die Nachtelfin Myriam Moonsinger, die Ihnen aufträgt, eine bestimmte Anzahl der Gegner im Umfeld zu vernichten. Wenn das erledigt ist, können Sie sich durch den Höhleneingang kämpfen und die Instanz betreten.

Weg durch die Instanz

Gleich nach dem Portal spaltet sich der Weg in zwei Richtungen auf. Welchen Sie wählen, ist grundsätzlich egal, da Sie bei beiden Varianten den kompletten Dungeon durchlaufen. Wenn Sie es lediglich auf wertvolle Gegenstände abgesehen haben, sind für Sie nur die Punkte 1, 4 und 6 auf unserer Karte relevant. Unsere Lösung sieht vor, dass Sie von den beiden möglichen Wegen den linken wählen. Folgen Sie dem Gang bis zu Punkt 1 auf unserer Karte und ignorieren Sie zunächst den Altar (Punkt 3), an dem Sie vorbeikommen. Achten Sie bei den Kämpfen besonders auf die Nekromanten, die Skelette beschwören können. Auch werden Ihnen an vielen Stellen einige Skelett- und Stacheleber-Patrouillen begegnen, die zwar recht schwächlich sind, in einem bereits laufenden Kampf aber trotzdem ziemlich nerven können.

1. Der Bittstellerraum

Der erste heftige Bosskampf dieser Instanz wartet hier. Befreien Sie zuerst den Raum von allen Feinden und stellen Sie sicher, dass Ihre Gruppe komplett erholt und gestärkt ist. Ein Spieler (idealerweise ein Stoffträger, der nicht in das Handgemenge geraten soll) Ihrer Gruppe geht dann hoch zu dem großen Gong und betätigt ihn einmal, während die anderen sich unten im Raum gefechtsbereit machen. Eine Hand voll Grabmalsatanskreaturen greift einige Sekunden später an – die Spinnen-Monster sind keine Elite-Gegner und können gut mit Flächenzaubern bekämpft werden. Nach dem Kampf sollte sich Ihre Gruppe gegebenenfalls erholen, danach schlägt wieder ein Spieler den Gong. Vier Elite-Grabmalsschlepper (Level 37) kommen daraufhin angerannt. Achten Sie darauf, dass Ihre Magier und Heiler nicht zu früh ihre starken Zauber verwenden, um nicht un-

Leder-, schwere und Platten-Rüstung guten Gewissens entzaubern kann, um an Staub, Essenzen und Splitter zu gelangen. Schneiderei ergänzt Verzauberkunst insofern, als man die hergestellten Ausrüstungsgegenstände gleich wieder entzaubern kann. Zudem lassen sich auf höheren Fertigkeitsstufen hervorragende Stoff-Items basteln, wie beispielsweise die Mondstoffrobe (87 Rüstung, +12 Ausdauer, +25 Intelligenz, +12 Willenskraft), für die Sie Level 56 und Schneiderei auf Stufe 300 benötigen. Von den exzellenten Eigenschaften einmal abgesehen, lässt sich aus ihr auch stets ein „Großer blitzender Splitter" per Entzaubern gewinnen. Übrigens: Sie können das Muster für diese Robe von einem Händler in der Instanz Düsterbruch (PC-Games-Karte: R5) für vier Gold kaufen.
Alchemie und Kräuterkunde sind eine ebenso gängige Kombination und erlauben es dem Spieler, auf höheren Fertigkeitsstufen äußerst wirkungsvolle Tränke zu brauen, die auch über längere Zeiträume hohe Boni einbringen. Wie jede Klasse können ein Magier und seine Gruppe diese Fertigkeit gut gebrauchen; im Fall des Magiers bieten sich Steigerungen der Intelligenz und des Ausdauerwerts an.

Wichtige Items für Magier

Ab Level 24 sollte man sich nach Burg Shadowfang im Silberwald (PC-Games-Karte: G30) begeben und dort den Endboss Arugal besiegen. Er hinterlässt mit recht hoher Wahrscheinlichkeit einen Gürtel und eine Robe, die sich aufgrund hoher Boni auf Intelligenz und Ausdauer geradezu ideal für Magier eignen. Erreichen Sie Level 40, holen Sie sich im Scharlachroten Kloster in Tirisfal beim Zauberer Doan dessen Illusionäre Rute – ein Zweihand-Stab, der die meisten Spieler für die nächsten zehn Levels begleiten dürfte. In Maraudon, der Instanz in Desolace (PC-Games-Karte: N2), können Sie von der Prinzessin Theradras eine Krone bekommen, die mit hochklassigen Werten (63 Rüstung, +13 Ausdauer, +20 Intelligenz, +11 Willenskraft) jedem Magier ab Level 49 gut stehen dürfte. Charaktere auf Level 60 werden sich früher oder später an Blackrock Spire und Molten Core (PC-Games-Karte: Q35) versuchen. Dort kann man mit viel Glück ein überragendes, achtteiliges Magier-Set ergattern. Vom knüppelharten Boss Magmadar wird beispielsweise gelegentlich die passende Robe mit genialen Boni (102 Rüstung, +7 Beweglichkeit, +7 Ausdauer, +33 Intelligenz, +16 Willenskraft, verbessert Schaden von Arkan-, Feuer- und Frostmagie um bis zu 14) gedroppt.

Der Feuer-Arkan-Magier

Sowohl PvE- als auch PvP-Spieler werden mit diesem Talentbaum glücklich. Er ist auf großen Schaden ausgelegt.

FEUER-Talente (insgesamt 30 Punkte)

- VERBESSERTER FEUERBALL – 5/5 Punkte
- FLAMMENWERFEN – 2/2 Punkte
- ENTZÜNDEN – 5/5 Punkte
- PYROSCHLAG – 1/1 Punkte
- VERBESSERTER FLAMMENSTOSS – 3/3 Punkte
- VERBESSERTES VERSENGEN – 5/5 Punkte
- DRUCKWELLE – 1/1 Punkte
- KRITISCHE MASSE – 3/3 Punkte
- FEUERMACHT – 5/5 Punkte

ARKAN-Talente (insgesamt 21 Punkte)

- ARKANER FOCUS – 5/5 Punkte
- ARKANE KONZENTRATION – 5/5 Punkte
- VERBESSERTE ARKANE EXPLOSION – 5/5 Punkte
- HERVORRUFUNG – 1/1 Punkte
- VERBESSERTER GEGENZAUBER – 2/2 Punkte
- VERBESSERTER MANASCHILD – 2/2 Punkte
- GEISTESGEGENWART – 1/1 Punkte

Zauberstäbe

Zu einem ordentlich ausgerüsteten Magier gehört auch ein guter Zauberstab. Da diese Klasse vollständig auf den Fernkampf angewiesen ist und so gut wie nie in den Nahkampf geht, sind Zauberstäbe oft das Mittel der Wahl, wenn das Mana knapp wird. Sie sollten nach Möglichkeit einen Zauberstab mit Schatten- oder Naturschaden besitzen, da Sie so Ihrem Magie-Repertoire einen weiteren Schadenstyp hinzufügen können.

Quest für einen Zauberstab

Eine Quest-Reihe für den Magier führt Sie durch halb Azeroth. Sie beginnt bei der Magierin Tabetha in den Marschen von Dustwallow (PC-Games-Karte: R13). Um das Buch „Rituale der Macht" aufzutreiben, schickt sie Sie in die Schimmernde Ebene, um dort mit Tirth (PC-Games-Karte:

Gnomeregan

Im Westen von Dun Morogh, unweit der Zwergen-Hauptstadt Ironforge (PC-Games-Karte: M31), liegt die Festung der Gnome.



3. TECHBOT Der Roboter ist außer Kontrolle geraten – er ist nicht allzu schwer zu besiegen.



TELEPORTER (T) Horde-Spieler können sich von Booty Bay aus direkt hierher teleportieren.



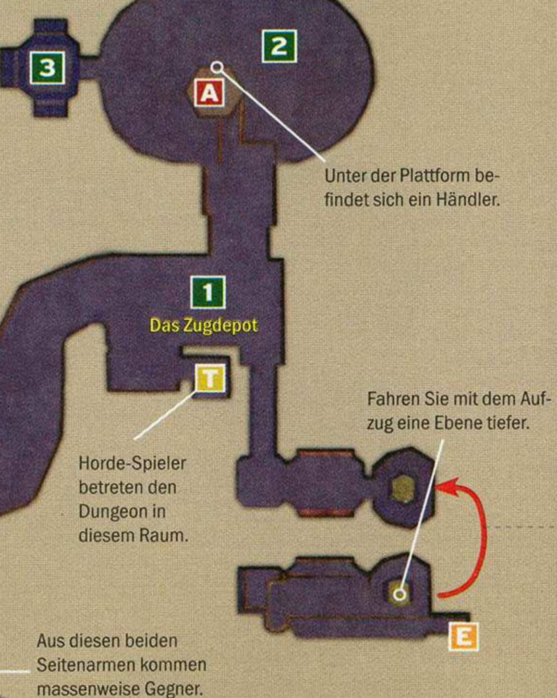
4. EMI SHORTFUSE Die Gnomin bittet Sie, ihr bei Sprengungen zu helfen – keine leichte Aufgabe!

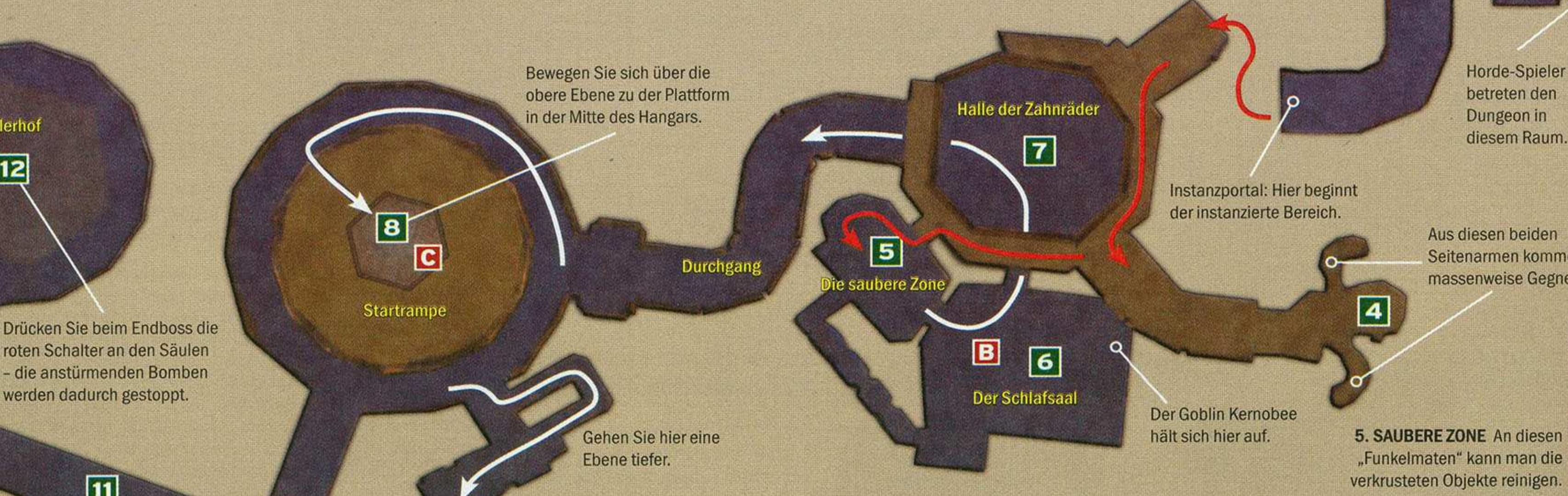
Seltene Funde in Gnomeregan

Die Chance auf wertvolle Items ist in dieser Instanz deutlich geringer als in manch anderer. Trotzdem wird niemand leer ausgehen.



Die Grubbis-Pfoten erhalten Sie manchmal von einem Gegner, der bei der Aufgabe von Emi Shortfuse (4) erscheint – für Paladine ein nützlicher Fund. Die Säurengänger können Sie von einem der Elementare (bei 7) abstauben. Die Werte sprechen für sich: ein Muss für jeden Stoffträger!







5. SAUBERE ZONE An diesen „Funkelmaten" kann man die verkrusteten Objekte reinigen.

8. ELEKTROKUTIONATOR Das mechanische Ungetüm besitzt den Schlüssel zum Hintereingang.

12. THERMAPLUGG Der Endboss macht Ihnen mit zielgelenkten Bomben das Leben schwer.

HE	HINTEREINGANG
T	HORDE-TELEPORTER
E	EINGANG

Die Hügel von Razorfen

Im Süden des Brachlands liegen dicht neben dem Kral die Hügel von Razorfen (PC-Games-Karte: R11). Diese von Dornengestrüpp zugewucherte Bastion der Untoten ist für Jäger wertvoller Gegenstände eine erstklassige Gelegenheit.

1. TUTEN'KASH Schlagen Sie den Gong dreimal, damit das riesige Spinnenmonster erscheint.



4. MORDRESH FEUERAUGE Das Skelett steht auf einem Knochenberg und setzt Feuermagie ein.



5. NIMMERSATT Sie treffen diese hässliche Gestalt in der Nähe der Wendel der Dornen.



6. AMNENNAR Ganz oben auf der Wendel der Dornen erwartet Sie dieser tödliche Eis-Lich.



Belnistrasz (2) wird hier sein Ritual durchführen. Kehren Sie anschließend zu Punkt 2 zurück und begeben Sie sich von dort aus zu Punkt 4.

Säubern Sie den Raum und schlagen Sie dann den Gong. Vernichten Sie die anstürmenden Gegner und schlagen Sie den Gong erneut. Beim dritten Mal erscheint der Boss-Gegner Tuten'Kash.

Überqueren Sie an dieser Stelle die Brücke, um von der Mörderpferche den Knochenhaufen zu erreichen.

Mordresh Feuerauge lässt sich hier von seinen Skelett-Jüngern huldigen. Vernichten Sie erst seine Anhänger mit Flächenzaubern, bevor Sie sich ihm widmen.

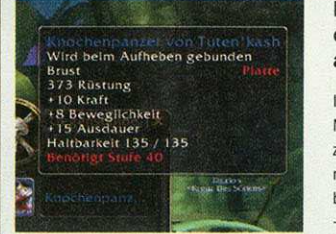
An dieser Stelle finden Sie eine Hängebrücke – leider ist sie kaputt und nicht mehr benutzbar.

Die Monstrosität Nimmersatt patrouilliert auf diesem Weg – manchmal treffen Sie das Monster auch erst, wenn Sie von hier aus in Richtung Instanz-Portal laufen.

Steigen Sie den spiralförmigen Weg hinauf und arbeiten Sie sich bis zum Lich Amnennar vor. Dieser Bereich ist durch besonders viele Skelette und untote Stacheleber besetzt.

E EINGANG

Plattenrüstung aus den Hügeln von Razorfen



Krieger und Paladine, die Level 40 erreicht haben, werden schnellstmöglich auf Plattenrüstung umsteigen wollen.

In den Hügeln von Razorfen haben Spieler zum ersten Mal die Möglichkeit, in einer Instanz blaue Plattenrüstung zu bekommen. Allein deshalb sollten Sie die Hügel mindestens einmal durchspielen! Die Brustrüstung begeistert mit starken Attributsboni wie +10 Stärke oder +15 Ausdauer – ideal für einen Brecher wie den Krieger. Sie wird mit einer fast 28-prozentigen Wahrscheinlichkeit von dem Spinnen-Monster Tuten'Kash (Punkt 1) gedroppt. Bei Amnennar der Kältebringer (Punkt 6) stehen die Chancen, dass er Ihnen einen Plattenhelm hinterlässt, mit 26 Prozent ebenfalls sehr gut. Er ist mit Boni wie +15 Stärke, +10 Ausdauer und +7 Willenskraft in erster Linie für Krieger gedacht, aber auch ein Paladin kann diesen Helm unter Umständen gebrauchen – trotz fehlender Intelligenz-Boni.

Items für Stoffträger

Magier, Priester und Hexenmeister sind auch nach Level 40 auf Stoffrüstung angewiesen. Für Spieler dieser Klassen gibt es hier eine Menge zu holen.

Von Mordresh Feuerauge (4) gibt es gleich mehrere Items, die Sie mit etwa 30-prozentiger Wahrscheinlichkeit bekommen können: Ein blauer Stoffgürtel (33 Rüstung, +6 Ausdauer, +15 Intelligenz), eine blaue Halskette (+5 Intelligenz, +11 Willenskraft) und ein blauer Schädel (+5 Ausdauer, +11 Willenskraft), der in der Nebenhand getragen werden muss, machen Mordresh zu einem Pflichtkampf für alle stofftragenden Klassen. Eine blaue Stoffrobe, die mit Boni wie +20 Ausdauer und +10 Intelligenz vor allem für Hexenmeister und Magier gedacht ist, bekommen Sie mit fast 30-prozentiger Wahrscheinlichkeit von Amnennar der Kältebringer (Punkt 6). Magier haben in den Hügeln von Razorfen zudem noch die Chance, einen für ihre Klasse exklusiven Zauberstab (37,2 Naturschaden pro Sekunde, +7 Schattenresistenz) bei Plaguemaw (Punkt 3) zu ergattern.





Duskwood

Der düstere Wald bildet die Grenze zwischen den High-Level-Regionen und dem Menschen-Start-Gebiet.



Desolace

Trotz der unspektakulären Landschaft gehört Desolace zu den abwechslungsreichsten Gebieten im World of Warcraft-Universum.

Das Scharlachrote Kloster (Teil 1)

Die Instanz (PC-Games-Karte: M31) in der Nähe der Untotenhauptstadt Undercity ist ganz auf das Erbeuten von Items ausgelegt. Der erste Abschnitt, der Friedhof (A), ist nur zum Aufwärmen gedacht. In der Bibliothek (B) finden Sie den Schlüssel



1.KAMMER DER BUSSE Der Untote Vorrel Sengutz hält für Horde-Spieler eine Quest bereit.

2. UNGLÜCKSELIGER KREUZGANG Manchmal trifft man hier auf den Geist Azshir.











3. EHRENGRABMAL Der Blutmagier Thalnos erledigt stofftragende Klassen im Handumdrehen.



FRIEDHOF Bekämpfen Sie die zahlreichen Geister und Zombies auf dem Friedhof. Grüne Gegenstände und Seidenstoff winken als Belohnung!

Azshir der Schlaflose taucht manchmal in der südlichen Gruft auf. Der Blutmagier Thalnos befindet sich im Westen.

Der Untote Vorrel liegt hier auf der Streckbank.

Aus der Eingangshalle führt der Weg ganz links zum Friedhof.

Der Weg rechts in der Eingangshalle führt in die Bibliothek.

Buch: Mythologie der Titaten

Buch: Rituale der Macht

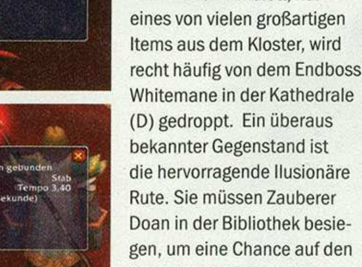
Buch: Die Anfänge der Bedrohung

Buch: Kompendium der Gefallenen

Auf diesem Platz sollten Sie sich vor den Patrouillen in Acht nehmen.

Wichtige Items aus dem Kloster







Hier geht man mit vollen Taschen raus: Die Instanz ist ein einziger Beutezug.

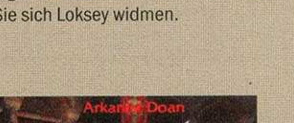
Das Triunen-Amulett, nur eines von vielen großartigen Items aus dem Kloster, wird recht häufig von dem Endboss Whitemane in der Kathedrale (D) gedroppt. Ein überaus bekannter Gegenstand ist die hervorragende Ilusionäre Rute. Sie müssen Zauberer Doan in der Bibliothek besiegen, um eine Chance auf den beliebten Stab zu haben.

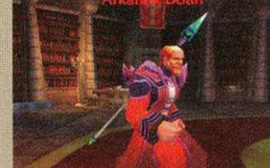
Das Scharlachrote Kloster (Teil 2)

Der dritte Abschnitt führt Sie in die Waffenkammer (C), wo der schwere Boss Herod (7) auf Sie wartet. Im vierten und letzten Teil der Instanz (D) erobern Sie die Kathedrale des Klosters.



4. HUNDEMEISTER LOKSEY Erledigen Sie zuerst die Hunde, bevor Sie sich Loksey widmen.





6. ARKANIST DOAN Verwandlungs- und arkane Flächenzauber sind die Stärken von Doan.

An dieser Stelle halten sich Unmengen an feindlichen Zwei- und Drei-Mann-Gruppen auf. Wenn eine verwundete Einheit flüchtet und Hilfe holt, kann es leicht passieren, dass Sie mit fünf oder mehr Gegnern fertig werden müssen. Lassen Sie es deshalb gar nicht erst so weit kommen.

Beachten Sie hier die Patroullien und die Magier mit ihren Feuer-Elementaren!

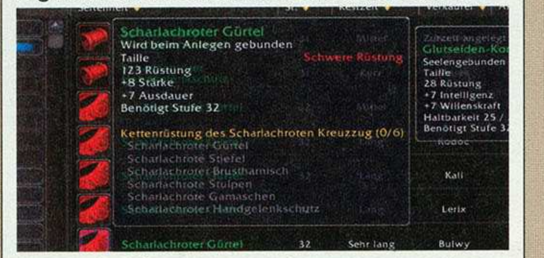
Die Tür zur Waffenkammer öffnen Sie mit dem Schlüssel aus der Truhe des Bosses Doan (6). Alternativ können sich auch Schurken an dem Schloss versuchen.



MASSENKÄMPFE An vielen Stellen in der Instanz müssen Sie sich mit zwei oder drei Elite-Gegnern auf einmal rumschlagen.

Schweres Rüstungs-Set

Das Set „Kettenrüstung des scharlachroten Kreuzzug" begeistert mit hohen Boni auf Stärke und Ausdauer.



Bis Level 40 werden Krieger kaum ein besseres Set finden. Einige Elemente des sechsteiligen Sets bekommt man im Auktionshaus, wobei die wenig aufregenden grünen Gegenstände häufiger angeboten werden. Die blauen Teile hingegen sind mit Werten wie +20 Stärke, +10 Ausdauer auf die Hose oder +8 Stärke, +19 Ausdauer auf die Brustrüstung eine echte Empfehlung. Der Set-Bonus besteht unter anderem aus +10 Rüstung, +2 verbesserte Verteidigung und +5 Schatten-Resistenz. Einige Teile bekommen Sie sehr selten von den Standard-Gegnern im Kloster, einige andere, wie beispielsweise die Hose, kann man häufig bei den Bossen Mograine und Herod erhalten.

7. HEROD Pfeilschnell und knüppelhart- dieser Nahkämpfer verlangt einer Gruppe alles ab.




KATHEDRALE-GEHEIMRAUM Bewegen Sie die Fackel in der östlichen Kammer (bei 9).

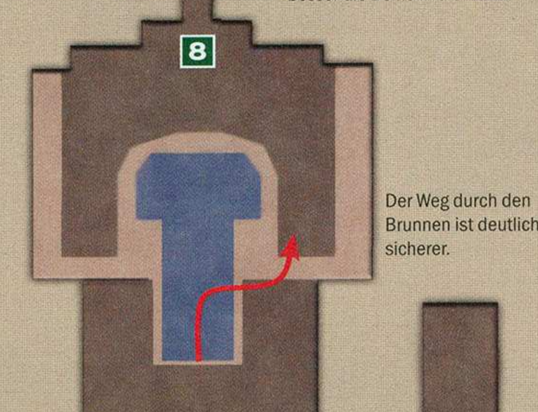


9. MOGRAINE UND WHITEMANE Whitemane holt Mograine nach seinem Tod zurück ins Leben.



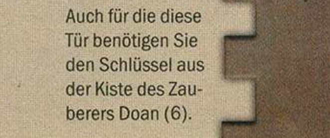
In diesem kleinen Raum hängt eine Fackel an der Wand, die Sie benutzen müssen um eine Geheimtür zu öffnen. Dahinter wartet der Untote Fairbanks.

Die Kathedrale ist die schwierigste Stelle der Instanz. Während die Gruppe vor der Treppe wartet, lockt ein Spieler die Feinde einzeln heraus. Wenn ein Gegner in die Kirche flüchten kann, nehmen Sie besser die Beine in die Hand.



Der Weg durch den Brunnen ist deutlich sicherer.

Die Kathedrale ist der schwerste Abschnitt des Scharlachroten Klosters.



Auch für die diese Tür benötigen Sie den Schlüssel aus der Kiste des Zauberers Doan (6).

auf weitere Oger, die in seiner Nähe stehen könnten. Kehren Sie nach seinem Tod zurück zu Viktori, um Ihre Belohnung zu kassieren.

Das verwitterte Grab

Etwas nördlich von Raven Hill finden Sie das Grab von Morgan Ladimore (siehe Duskwood-Karte), welches eine harte, aber lohnenswerte Aufgabe für Sie bereithält: Nehmen Sie die Quest an und begeben Sie sich in das Rathaus von Darkshire, wo Sie mit Sirra Von'Indi reden. Er gibt Ihnen ein Buch über die Geschichte von Morgan Ladimore. Gehen Sie anschließend zu Kommandantin Althea Ebenlocke vor dem Rathaus. Sie werden von ihr mit der Aufgabe betreut, Mor'Ladim zu erledigen. Das Skelett streunert auf dem Friedhof von Raven Hill umher – Sie werden es dort vielleicht eine Weile suchen müssen. Es ist ein starker Elite-Gegner auf Level 35. Nachdem Sie ihn besiegt und seinen Kopf bei Ebenlocke abgeliefert haben, suchen Sie wieder die Wache Ladimore in Darkshire auf. Sie bittet Sie, einen Ring an das Grab ihres Vaters (siehe Duskwood-Karte) zu bringen. Sobald das geschehen ist, erhalten Sie eine geheime Belohnung.

Sven Yorgen

Beim Ufer-Dreieck zwischen Duskwood, dem Wald von Elwynn und Westfall steht der Bauer Sven Yorgen (siehe Duskwood-Karte). Für ihn erledigen Sie mehrere Aufgaben, die am Ende dazu führen, dass Sie den Hexenmeister Morbent Fel (Level 35 Elite) erledigen müssen. Er steht in einem Haus im Norden von Raven Hill (siehe Duskwood-Karte). Eines Ihrer Teammitglieder erhält für die Quest einen Stab. Dieser muss auf Morbent Fel angewendet werden, da sonst selbst Spieler mit sehr hohem Level seinen Schild nicht durchdringen können. Für den Kampf sollten Sie eine voll besetzte Gruppe mit mindestens Level-30-Spielern bilden, da der Hexer starke Flüche wirkt. Resistenz gegen Schatten-Magie zahlt sich hier ebenfalls aus. Neben einer Menge Erfahrungspunkte dürfen Sie sich als Belohnung zwischen einem Umhang, einem schweren Rüstungshelm (168 Rüstung, +9 Stärke, +8 Willenskraft), einer unspektakulären Stoffhose und einer Fackel, die in der Nebenhand geführt wird, entscheiden.

Abercrombie, der alte Mann

Im Nordosten des Raven-Hill-Friedhofs wohnt Abercrombie (siehe Duskwood-Karte) in einer Hütte. Er hat Aufgaben für Sie auf Lager, die oft ein Pendeln zwischen Raven Hill und Darkshire erfordern. Während der Quest-Reihe wird er Sie auffordern, seine Kiste, die in die Hände der Oger gefallen ist, zurückzubringen. Sie finden die Truhe rechts vor dem Eingang zu der Ogerhöhle. Schlussendlich landen Sie wieder im Rathaus von Darkshire, wo Sie nach weiteren Botengängen die Aufgabe bekommen, das „Herz des Einbalsamierers" aufzutreiben. Dazu müssen Sie den Ghul Eliza vernichten, der in einem Grab hinter Abercrombies Holzhütte liegt (siehe Duskwood-Karte). Das Ekelpaket (Elite Stufe 33) ist relativ einfach zu besiegen – achten Sie allerdings auf die Helfer des Ghuls. Als Belohnung für einen Sieg winken zum Beispiel Stoff-Schulterblätter. Elizas Tod löst auch ein Skript aus: Ein riesiger Untoter marschiert bis nach Darkshire und liefert sich einen Kampf mit den Stadtwachen und Spielern.

MOR'LADIM Das Skelett ist ein ehemaliger Paladin. In einer Quest-Reihe klären Sie seine Geschichte auf.

ABERCROMBIE Der alte Mann steht in einer Holzhütte in der Nähe des Raven-Hill-Friedhofs.

Desolace

In kaum einem anderen Gebiet in Azeroth werden Spieler beider Seiten so viel Abwechslung finden wie in Desolace.

Die Stützpunkte

Sowohl Horde als auch Allianz haben größere Lager mit einer Flugroute in Desolace. Von der Nijelspitze ganz im Norden fliegen Kämpfer der Allianz in Richtung Theramore und gen Festung Feathermoon, während die Horde von Shadowprey wahlweise nach Thunderbluff oder Sunrock reisen kann. Mit dem Geistwandlerposten hat die Horde noch eine weitere Anlaufstation. Dort finden Sie neben einigen Händlern auch noch den einen oder anderen NPC, der eine Aufgabe für Sie in petto hat.

Völkervielfalt

Viele verschiedene Völker haben inzwischen ihren Platz in Desolace gefunden. In Mannorocs Koven ganz im Süden lauern Höllenbestien, Skelette und Ork-Schamanen. Zentauren sind im gesamten Gebiet verstreut – Spieler sollten sich insbeondere vor deren gefährlichen Gewitter-Zaubern hüten. An den Stränden leben Naga und Krebse, während unter der Wasseroberfläche allerhand Ruinen und versunkene Schiffe liegen. Dort finden Sie nicht nur Mineralien und seltene Blumen, sondern auch kleinere Schätze in Form von Kisten. So lohnt sich für Spieler der Gang ins Nasse durchaus, vorausgesetzt Sie haben einen Unterwasser-Atmungs-Trank dabei. An manchen Kreuzungen können Sie außerdem einigen Goblin-Händlern begegnen.

Die Instanz

Im Westen von Desolace liegt das Tal der Speere, wo Sie auch den Zugang zur Instanz Maraudon finden. Dort wurde angeblich Zaetar, ein Sohn des Halbgottes Cenarius, begraben, weshalb Sie hier auf viele Geister verstorbener Zentauren treffen werden. Für die Instanz sollten Sie mindestens Level 45 erreicht haben; dank toller blauer Items bietet sie auch Spielern bis Level 55 genügend Anreize zum mehrfachen Durchspielen. Eine Aufgabe für Maraudon finden Sie übrigens etwas südlich von Mannorocs Koven, wo sich der Quest-Geber, ein Zentaur namens Pariah, herumtreibt (siehe Desolace-Karte).

Hexenmeister-Quest

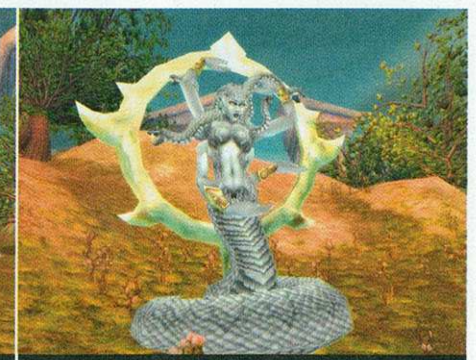
In Ratchet, der Goblin-Stadt im Brachland (PC-Games-Koordinaten: N13), erhalten Hexenmeister beider Seiten die Aufgabe, einige Komponenten für eine Robe zu besorgen. Ein Abschnitt dieser Quest führt Sie auch nach Desolace. Sie sollen zehn Phiolen mit dem Blut der Hatefury im Nordosten von Desolace (PC-Games-Karte: M5) und einen Stein der Höllenbestien in Mannorocs Koven (PC-Games-Karte: O3 und O4) auftreiben.

Smeed Scrabblescrew

In einem kleinen Häuschen in der Nähe des Kodo-Friedhofes (PC-Games-Karte: O4) steht der Goblin Smeed



GIGANTISCH Achten Sie auf diese angriffslustigen Seegiganten, wenn Sie an der Küste unterwegs sind.



SCHLANGENSTATUE In diese Statue legen Sie den Edelstein, den Sie von Azore Aldamort bekommen.

Scrabblescrew. Er bittet Sie, einige Kodos zu seiner Hütte zu locken. Dazu bekommen Sie einen Stab, mit dem Sie sich zum Friedhof begeben. Markieren Sie dort eines der kranken oder sterbenden Tiere und benutzen Sie den Stab, um es zu zähmen. Das Ungetüm wird Ihnen nun unbeirrt bis zu Smeeds Hütte folgen. Sprechen Sie den Goblin an, um Ihr Mitbringsel abzuliefern. Anschließend geht es wieder zum Friedhof zurück, wo Sie die oben beschriebene Prozedur wiederholen, bis Smeed genügend Kodos hat. Als Belohnung winken gute Stoffschuhe (35 Rüstung, +3 Ausdauer, +8 Intelligenz, +5 Willenskraft) oder Schulterblätter der schweren Rüstungsklasse (167 Rüstung, +8 Stärke, +2 Beweglichkeit, +6 Ausdauer).

Azore Aldamort

Am Leuchtturm (siehe Desolace-Karte) steht Azore Aldamort, der gleich eine ganze Reihe von Quests für Spieler beider Fraktionen bereithält. Sein erster Auftrag führt Sie in die Festung Thunder Axe, wo Sie das Szepter des Lichts von einem Burningblade Seher besorgen sollen. Sie finden ihn auf einem der Wachtürme. Wenn Sie das geschafft haben, schickt Azore Sie auf die größte der drei Inseln in der Nähe des Strandes weiter. Ihre Aufgabe ist es, einen Edelstein in die Naga-Statue im Norden der Insel zu legen und das Buch der Alten zu finden. Ganz ohne Kampf geht es natürlich nicht, denn der Naga Lord Kragaru stellt sich Ihnen in den Weg, nachdem Sie den Stein in die Statue gelegt haben. Schalten Sie ihn aus, denn er hinterlässt das gesuchte Buch, mit dem Sie sich wieder auf den Weg zu Azore Aldamort machen. Die Belohnung für diese Quest-Reihe lohnt sich: Sie können zwischen Handgelenksrüstung aus Stoff (22 Rüstung, +4 Ausdauer, +5 Intelligenz, +4 Willenskraft) und einer schweren Schulterrüstung (167 Armor, +9 Beweglichkeit, +5 Ausdauer) wählen und erhalten zusätzlich 45 Silberstücke.

Ghost'o'Plasm

Hornizz Brimbuzzle gibt Ihnen beim Kodo-Friedhof den Auftrag, für ihn acht Ghost'o'Plasmas zu besorgen. Dazu gibt er Ihnen einen Geist-Magneten mit. Stellen Sie das Gerät im Tal der Knochen zwischen den toten Goliaths auf. Daraufhin werden Dutzende Geist-Zentauren angelockt, die nach ihrem Ableben die gesuchten Items hinterlassen. Die Belohnung kann sich mal wieder sehen lassen: Sie wählen zwischen zwei Items aus und erhalten zusätzlich 45 Silber.

Rackmores Logbuch

Am Strand beim Leuchtturm treiben ein paar Kisten im Wasser, wo Sie auch Rackmores Logbuch finden können. Lesen Sie es ausführlich und kümmern Sie sich dann darum, die zwei benötigten Schlüssel aufzutreiben. Den silbernen finden Sie etwas westlich bei den Drysnap, ganz in der Nähe des Logbuches, den goldenen Schlüssel hingegen bekommen Sie von den Slitherblade am nördlichen Abschnitt des Strandes. Da die Chance gering ist, dass die Items fallen gelassen werden, sollten Sie dafür schon etwas Zeit mitbringen. Nachdem Sie beide Schlüssel in Ihrem Besitz haben, schwimmen Sie zur größten der drei Inseln. Dort finden Sie hinter einem Baum eine Schatzkiste (siehe Desolace-Karte). Sie befindet sich direkt an der Ruine. Nachdem Sie diese geöffnet und sich Ihre Belohnung (1 Gold, 15 Silberstücke und zwei Items) geschnappt haben, ist die Aufgabe erfolgreich beendet.

KRAGARU Achten Sie vor dem Kampf mit dem Elite-Naga darauf, dass die Umgebung feindfrei ist.



AZORE ALDAMORT Am Leuchtturm wartet Azore darauf, Horde- und Allianz-Spieler mit Aufgaben zu versorgen.



Duskwood

Südlich des Waldes von Elwynn liegt Duskwood, ein Ort, an dem es immer Nacht zu sein scheint. Die Untoten wandeln dort im Gehölz.

Der Standort

Duskwood liegt zentral im südlichen Teil der östlichen Königreiche. Rings um die düsteren Wälder herum befinden sich vorwiegend Anfängergebiete, aber auch einige High-Level-Regionen. Der Gebirgspass des Todes führt beispielsweise in die Sümpfe des Elends, der Weg Richtung Süden hingegen nach Stranglethorn und damit in die Stadt Booty Bay. Im Norden von Duskwood liegt der Wald von Elwynn, die Startregion der Menschen. Von dort aus ist es nur ein kurzer Fußmarsch nach Westen und Sie erreichen Westfall. Duskwood ist vorwiegend eine Allianz-Region, in der allerdings auch auf Horde-Spieler einige Aufgaben warten; die bekommen Sie am Turm von Apotheker Faustin, unweit der Stadt Darkshire.

Darkshire und Raven Hill

Stellen Sie sich schon einmal auf längere Laufwege ein, wenn Sie in Duskwood Quests lösen wollen, denn ein Großteil der Aufgaben aus Darkshire führt Sie auf den Friedhof Raven Hill. Sie erhalten dort auch einige Quests, für die Sie wiederum zurück nach Darkshire müssen. Der Zwielichtshain ist derzeit übrigens ohne Bedeutung, da es dort bislang nichts außer einem inaktiven Portal gibt.

Die Gegner

Der Wald wird vorwiegend von Spinnen und Wölfen bevölkert, doch auch viele Untote haben sich inzwischen dort breit gemacht, genauso wie die Oger, die im Südwesten eine Höhle besetzt haben. Auf dem Bauernhof „Addles Siedlung" treiben zusätzlich Defias-Nachtläufer ihr Unwesen. Die Gegend ist für Spieler ab Level 20 geeignet, ab Level 30 reisen Sie besser in geeignetere Regionen wie zum Beispiel das Hillsbrad Vorgebirge.

Der Blick zu den Sternen

In Darkshire, in einer Hütte nahe des Flugrouten-Punktes, treffen Sie auf Viktori Antras. Er möchte, dass Sie für ihn eine bronzene Röhre besorgen. So eine bekommen Sie direkt neben Viktoris Haus von dem Gnom Herble Baubbletump. Sobald Sie ihm den Gegenstand überreicht haben, betraut Viktori Sie mit der Aufgabe, den Spiegel der blinden Mary zu holen. Sie steht in einem Häuschen etwas südlich von Darkshire (siehe Duskwood-Karte). Sie erzählt Ihnen, dass ihr Spiegel von einem „Irsinnigem Ghul" geklaut wurde, der sich in der kleinen Kirche auf dem Stille-Gärten-Friedhof (siehe Duskwood-Karte) herumtreibt. Nachdem Sie ihn besiegt haben, kehren Sie mit dem Spiegel zu Viktori zurück. Was ihm jetzt noch fehlt, ist ein Oger-Monokel, welches Sie dem Oger-Anführer Zzarc'Vul (Level 33) abjagen sollen. Er hält sich in der Höhle ganz im Süden (siehe Duskwood-Karte) des Waldes auf. Er selbst ist relativ schnell besiegt, achten Sie in der engen Höhle jedoch

MORBENT FEL Den Hexenmeister umgibt ein starker magischer Schild. Außerdem wirkt er mächtige Flüche.



UNTOTENTURM Die Basis der Untoten in Duskwood ist der verlassene Turm nördlich von Darkshire.

Das Scharlachrote Kloster

Das schaurige Kloster ist eine Hochburg fanatischer Kreuzritter. Auf Spieler beider Fraktionen wartet vor allem eines: jede Menge Beute.

Im Norden von Tirisfal finden Sie die Instanz „Das Scharlachrote Kloster". Genau genommen sind es vier kleine Instanzen in einem großen Gebäude, die sich unabhängig voneinander betreten und durchspielen lassen. Jeder der vier Abschnitte wird eine eingespielte Gruppe (wir empfehlen Level 42 bis 44) gut eine Stunde kosten – da ist es praktisch, dass man nicht alle am Stück spielen muss, wie man es von anderen Instanzen gewohnt ist. Jeder Flügel wird von einem Elite-Boss bewacht, der sich relativ schnell erreichen lässt; Beutejäger sind hier also an der richtigen Adresse. Das Kloster wird von schweren Nahkämpfern, Priestern und Zauberern (Level 33 bis 39) bevölkert, die zudem fast immer in Zwei- oder Drei-Mann-Gruppen angreifen – Magier sollten ihren VERWANDELN-Zauberspruch bereithalten.
Hordespieler können das Kloster bequem von Undercity aus erreichen, während Anhänger der Allianz einen umständlichen Fußmarsch in Kauf nehmen müssen. Trotzdem haben beide Fraktionen dort eine Hand voll Aufgaben zu bestehen. Magier beider Seiten müssen zusätzlich eine klassenspezifische Quest im Kloster lösen.

A. Der Friedhof

Als „Aufwärmrunde" empfehlen wir, zuerst das Instanzportal ganz links zu betreten. Bis auf eine hier beginnende Hordequest hat dieser Bereich zwar spielerisch nur wenig Relevanz, eignet sich aber gut, um ein Gefühl für die Gegnerdichte zu bekommen sowie einige grüne Items abzugreifen. Die „Herzen des Eifers" für die gleichnamige Horde-Quest werden von allen humanoiden Gegnern im Kloster gedroppt.

1. Kammer der Buße

An dieser Stelle wird es bereits das erste Mal haarig: Wer nicht vorsichtig ist, hat hier schnell eine ganze Meute von Elite-Gegnern am Hals, da diese auf engem Raum stehen. Verhindern Sie auf jeden Fall die Flucht angeschlagener Feinde. Einen optimalen Weg durch die Folterkammer gibt es nicht. Auf der Streckbank finden Sie den Untoten Vorrel, der Hordespieler mit der Aufgabe „Vorrels Rache" betraut.

2. Unglückseliger Kreuzgang

Auf den Gräbern treiben sich vor allem schwache Geister herum. Sie hinterlassen oft grüne Gegenstände – ideal, wenn Sie Verzauberkunst gelernt haben und Items zum Entzauben suchen. Schneider und Erste-Hilfe-Kundige bekommen hier massig Seidenstoff. In der offenen Gruft links vom Weg hält sich manchmal Azshir der Schlaflose auf. Vernichten Sie ihn, um mit hoher Wahrscheinlichkeit eine blaue Stoffhose (45 Rüstung, +17 Willenskraft, erhöht Schaden von Schattenmagie um 10), eine blaue Halskette oder einen blauen Zauberstab zu bekommen.

3. Ehrengrabmal

Am Ende des Weges steigen Sie in die Gruft hinab. Auf der untersten Ebene erwartet Sie der Blutmagier Thalnos, der bis auf einige kräftige Angriffszauber keine Besonderheiten aufweist. Sehr häufig hinterlässt er grüne Stoff-Schulterblätter (35 Rüstung, +8 Intelligenz, +4 Willenskraft) oder einen blauen Orb, der in der Nebenhand gehalten wird. Begeben Sie sich nun in den nichtinstanzierten Bereich zurück.

B. Die Bibliothek

Der nächste Abschnitt liegt hinter dem Portal ganz rechts und stellt den eigentlichen ersten Teil des Klosters dar.

4. Hundemeister Loksey

Der Weg über den Kreuzgang des Jägers ist voller Patrouillen, säubern Sie diesen Platz deshalb systematisch. Der erste Zwischenboss wartet in einem Seitenraum. Loksey muss für die Allianz-Quest „Im Namen des Lichts" getötet werden, während man ihn aufseiten der Horde für die Quest „In das Scharlachrote Kloster" erledigen muss. Er wird von drei Hunden bewacht und sollte kein Problem darstellen. Manchmal kann man einen blauen Stab aus seinen Überresten bergen.

5. Bücher besorgen

Gleich mehrere Aufgaben erfordern das Beschaffen einiger seltener Werke (siehe Karte): Hordespieler finden das Buch „Die Anfänge der Bedrohung" für die Quest „Test der Lehre" in einem kleinen Seitenraum. Für die Allianz-Quest „Mythologie der Titanen" liegt das benötigte Buch links neben der Tür am Eingang der Doppelkammer. Das Buch für die fraktionsübergreifende Magierquest „Rituale der Macht" finden Sie in einem Regal am Ende des Korridors, gleich an

bekommen. Obendrein gibt es beim ersten Mal noch ordentlich Erfahrungspunkte dazu.

6. Der Schlafsaal

Sie finden hier das zweite Kartenlesegerät (B), von dem Sie die rote Karte bekommen, insofern Sie bereits die gelbe besitzen. Ingenieure können zudem diese Konsole hacken und einen seltenen Bauplan ergattern, falls ihr Skill hoch genug ist. Auf der gegenüberliegenden Seite des Saals befindet sich Kernobee (siehe Karte), der an den Eingang von Gnomeregan eskortiert werden will. Wann und ob Sie das erledigen möchten, ist zwar Ihnen überlassen, jedoch empfehlen wir, dies lieber gleich hinter sich zu bringen – oder es mit der Quest „Einziges Heilmittel ist mehr grünes Leuchten" (Punkt 7) zu verbinden.

7. Halle der Zahnräder, unten

Über den Schlafsaal gelangen Sie auf die untere Ebene der Halle, wo sich Elementare und Ätzende Laurer aufhalten. Letztere droppen das Material, das Sie für die bereits erwähnte Nachfolgequest von „Gnogaine" (siehe Punkt 1 und 6) benötigen. Bei den Elementaren konnten wir erstklassige blaue Stoffschuhe abgreifen (siehe Extrakasten auf unserer Karte). Spätestens hier werden Sie auch die künstlichen Extrapolatoren entdecken. Diese schrankartigen Geräte enthalten die benötigten Gegenstände für die Quest „Grundlegende Artifixe". Begeben Sie sich nun weiter durch den Tunnel in Richtung Startrampe (bei Punkt 8 auf unserer Karte).

Der Durchgang

Die Feinde werden ab dieser Stelle zunehmend stärker. Falls Ihnen bislang noch keine begegnet sind, werden Sie hier auf die mobilen Alarmsirenen treffen. Diese Plagegeister rufen, sobald Sie in deren Reichweite kommen, nach einigen Sekunden Alarm weitere Gegner herbei, weshalb Sie sie sofort gezielt ausschalten sollten.

8. Elektrokutionator 6000

Auf der Startrampe bewegen sich die Gegner in Gruppen und werden Sie mächtig auf Trab halten, wenn Sie beim Anlocken zu stürmisch vorgehen. Über einen kleinen Steg gelangen Sie zu dem Zwischenboss Elektrokutionator. Eine volle Gruppe sollte keine Probleme mit ihm haben, da er sich Ihnen alleine entgegenstellt. Er droppt den Instanz-Schlüssel für den Hintereingang (HE auf unserer Karte). Manchmal können Sie von ihm auch einen blauen Ring (+4 Ausdauer, +9 Willenskraft) bekommen. Vergessen Sie nicht, die rote Karte aus dem Kartenlesegerät (C) mitzunehmen!

9. Ingenieurlabore

Im Westen dieser Halle stellt sich Ihnen auf der oberen Ebene der Crowd Pummeler 9-60 in den Weg. Gelegentlich kann man bei ihm eine blaue Zweihand-Keule (29,0 Schaden pro Sekunde, +16 Stärke, +5 Beweglichkeit; verwenden: Erhöht Ihre Angriffsgeschwindigkeit um 50% für 30 Sekunden) abgreifen. Manchmal erscheint dieser Gegner allerdings einfach nicht.
Im Osten des Raumes befindet sich sowohl ein Aufzug, der Sie eine Ebene nach unten bringt, als auch ein Weg, der zu dem Hintereingang (HE) führt. Nehmen Sie den Lift nach unten.

10. DELTA-Sicherheitskarte

Sie finden das letzte Kartenlesegerät (D), wo Sie die Prisma-Lochkarte bekommen können. Eine Besonderheit ist hierbei für Ingenieure zu beachten: In seltenen Fällen droppt einer der Gegner in Gnomeregan die DELTA-Datensicherheitzugangskarte (alternativ können Sie sich auch im Auktionshaus danach umsehen). Mit dieser ist es Ingenieuren möglich, aus dem Gerät einen weiteren speziellen Bauplan zu erhalten. Anschließend können Sie sich dann die Prisma-Karte besorgen.

11. Der Weg zum Endboss

In diesem Tunnel warten nochmal viele Feinde und Alarmsirenen auf Sie. Achten Sie auf die Minen, die manche Gegner legen! Einer der Zwerge droppt manchmal einen verkrusteten Ring, den Sie bei einem der Funkelmaten (bei 5) reinigen können und der eine Folgequest startet. Probieren Sie im Zweifelsfall alle Funkelmaten durch. Sie treffen hier in wenigen Fällen auf einen Dark-Iron-Botschafter, der oft ein blaues Gewehr (17,9 Schaden pro Sekunde) und verschiedene blaue Armbänder hinterlässt.

12. Robogenieur Thermaplugg

Im Tüftlerhof finden Sie den Boss der Instanz. Thermaplugg selbst ist relativ harmlos, jedoch fallen aus den Schächten immer wieder zielsuchende Bomben. Ein Spieler sollte deshalb die roten Knöpfe an den Säulen drücken, um die Schächte zu schließen. Als Beute winkt neben einem netten blauen Schild und einer Axt auch ein prima Stoff-Helm (44 Rüstung, +15 Intelligenz, +12 Willenskraft; benutzen: Feuert einen Blitz mit 147 bis 167 Naturschaden auf Angreifer und umgibt den Träger zehn Minuten lang mit einer elektrischen Barriere). Hordespieler bekommen außerdem von ihm die Safe-Kombination für die Quest „Maschinenkriege". Die gesuchten Blaupausen liegen in einem Safe hinter den Säulen. Gratulation, damit wäre die Gnomenfestung bestanden!

Gnomeregan

Im Westen von Dun Morogh liegt die ehemalige Festung der vertriebenen Gnome. Vor allem Ingenieure sollten diese Instanz besuchen.

Obwohl ein Großteil der Gnomeregan-Quests für Allianz-Spieler gedacht ist, haben auch Horde-Spieler hier einige Aufgaben zu erfüllen. Um sich einen langen Laufweg zu ersparen, können Sie sich von dem Goblin Scooty in Booty Bay nach Gnomeregan teleportieren lassen. Auch wenn man als Allianz-Spieler recht früh die ersten Quests für die Instanz bekommt, sollte man sich zügeln: Gnomeregan ist auch für Charaktere bis Level 36 noch eine Herausforderung. Speziell Ingenieure sollten die Instanz gründlich erforschen: An bestimmten Konsolen (siehe Kartenmarkierungen A-D) lassen sich Baupläne für zwei nützliche Items ergattern. Genauere Hinweise dazu finden Sie unter den Punkten 6 und 10.

1. Das Zugdepot

Fahren Sie im nicht-instanzierten Bereich per Aufzug eine Ebene tiefer. Im Depot finden Sie die bestrahlten Eindringlinge (zu erkennen an ihrem grünen Leuchten), die Sie für die Quest „Gnogaine" benötigen. Am besten verwickelt ein Spieler den Gegner in einen Kampf, während ein anderer Spieler die Phiole benutzt. Wenn Sie genügend Material zusammenhaben, sollten Sie es zu Ozzi Togglevolt bringen, da er Ihnen eine Folgequest gibt. Die 24 robomechanischen Innereien für „Gyroborhmatische Exkavatoren" werden von fast allen Gegnern häufig gedroppt.

2. Die erste Lochkarte

Einer der Gegner im nicht-instanzierten Bereich sollte die weiße Lochkarte hinterlassen, die erste einer Reihe von Karten, welche für die Quest „Datenrettung" von Bedeutung sind. Leider wird sie recht selten gedroppt, Geduld ist also gefragt. Wenn Sie die Karte haben, muss sie mit dem ersten Kartenlesegerät (A) verwendet werden – dadurch erhalten Sie die gelbe Karte. Unter der Plattform mit der Konsole steht ein Händler, bei dem sich Spieler mit Ingenieurswaren eindecken und Gegenstände verkaufen können – praktisch, falls das Inventar mal wieder voll sein sollte.

3. Techbot

An dieser Stelle wartet der außer Kontrolle geratene Roboter auf Sie. Sollten Sie jedoch nicht die Quest „Rettet Techbots Hirn!" angenommen haben, können Sie ihn getrost überspringen: Neben dem benötigten Quest-Item (Techbots Speicherkern) gibt es meistens nur uninteressante Items zu ergattern.

In die Instanz

Ignorieren Sie die noch verschlossene Tür (das ist der Hintereingang, siehe HE auf unserer Karte) und gehen Sie zurück in die Halle des Depots und von dort aus durch das Instanzportal (siehe Karte).

4. Emi Shortfuse

Halten Sie sich in der Halle der Zahnräder auf dem großen Steg so lange westlich, bis Sie zu einer Abzweigung kommen. Folgen Sie dem Tunnel, um an dessen Ende die Gnomin Shortfuse zu finden. Sie wird Sie um Unterstützung bei zwei Sprengungen bitten. Überlegen Sie sich das! Denn Shortfuse wird daraufhin selbstständig einige Bomben legen und einen ganzen Schwarm wütender Gegner heraufbeschwören. Achten Sie dabei auf Emi, denn wenn sie stirbt, ist der Auftrag vorbei. Lassen Sie die Gegner in den Gang kommen und meiden Sie die freigelegten Tunnel. Versuchen Sie, sich zwischen den Angriffswellen schnell zu erholen, und verzichten Sie darauf, zwischendurch die Gegenstände aufzuklauben – das können Sie auch hinterher noch machen. Vorsicht: In der letzten Angriffswelle des zweiten Tunnels befindet sich auch der deutlich stärkere Grubbis mitsamt seinem Schoßtier Mümmler. Ersterer hinterlässt nach seinem Ableben manchmal ein nettes Paar schwere blaue Handschuhe (siehe Extrakasten auf unserer Karte). Nun zurück in die Halle der Zahnräder.

5. Die saubere Zone

Folgen Sie dem Steg in Richtung Westen bis zu der Tür und nehmen Sie die Treppe nach rechts unten. Haben Sie schon verkrustete Objekte gefunden? Die können Sie in der sauberen Zone (Nummer 5 auf unserer Karte) endlich verwenden. Neben einem Briefkasten und einem Händler finden Sie dort nämlich einige „Funkelmaten 5200" – eine Art einarmiger Bandit, den Sie mit den verkrusteten Objekten füttern können. Sie bekommen dann ein Geschenk zurück, in dem sich häufig Erze und Juwelen befinden. Manchmal sind auch seltene Amulette und Ringe zu

der Ecke, die nach Süden abzweigt. Das „Kompendium der Gefallenen" für die gleichnamige Hordequest steht auf diesem Flur in einem der Bücherregale, kurz vor der Kammer mit dem nächsten Zwischenboss. Suchen Sie alle Regale ab, wenn Sie es nicht auf Anhieb finden. Übrigens: Untote können die Quest „Kompendium der Gefallenen" nicht annehmen!

6. Arkanist Doan

Der gefährliche Zauberer kann Angreifer in Schafe verwandeln, Ihre Priester können diesen Effekt jedoch wieder aufheben. Zudem schöpft er aus einem großen Fundus heftiger Angriffszauber, weshalb Stoffträger unbedingt auf Abstand bleiben sollten, während die Nahkämpfer den Burschen attackieren. Doan kann einen magischen Schild wirken, der Schaden absorbiert – kalkulieren Sie also nicht zu knapp mit Ihren Manavorräten. Zu seinen Besitztümern zählt allen voran ein blauer Stab (siehe Extrakasten auf der Karte), außerdem eine grüne Robe oder ein blauer Dolch. Vergessen Sie auf keinen Fall, den wichtigen Schlüssel aus der Truhe mitzunehmen! Er schließt mehrere Türen im Kloster auf – unter anderem die beiden zu den nächsten Instanz-Abschnitten!

C. Die Waffenkammer

Extrem linear, aber dafür knackig schwer: Gegner lassen sich in diesem Bereich leider nur noch selten einzeln anlocken, also werden Sie die meiste Zeit gegen kleinere Gruppen von Feinden zu kämpfen haben. Geben Sie zudem auf Patrouillen Acht, die auf den Gängen herummarschieren. Kämpfen Sie sich geduldig durch und folgen Sie einfach Kurve für Kurve dem Weg bis zum nächsten Boss.

7. Herod

Ein ganz harter Brocken erwartet Sie in der Halle der Helden: Der bärenstarke Nahkämpfer kann sich blitzschnell durch den Raum bewegen, eine Flucht ist unmöglich. Wer nicht über schwere Panzerung verfügt, muss sich hier zurückhalten, denn Herod prügelt Magier und Heiler gnadenlos und in Sekundenschnelle nieder. Wenn er anfängt, mit seiner Axt herumzuwirbeln, sollten Sie flink auf Abstand gehen. Auch Herod muss für die Quests „Im Namen des Lichts" und „In das Scharlachrote Kloster" erledigt werden. Nach seinem Ableben taucht eine Meute schwächlicher Lehrlinge auf, die jedoch mit einem Flächenzauber wie BLIZZARD blitzschnell besiegt ist. Die Belohnung kann sich sehen lassen: Einen blauen Helm (213 Rüstung, +13 Stärke, +8 Ausdauer, verbessert Chance auf kritischen Treffer um 1 %) oder eine blaue Schulterrüstung können Sie bekommen, außerdem eine blaue Axt oder den Teil des Rüstungssets „Kettenrüstung des Scharlachroten Kreuzzuges".

D. Die Kathedrale

Der letzte und sicherlich schwierigste Instanz-Abschnitt liegt hinter der zweiten Tür von links. Hier stellen sich Ihnen zahlreiche magie- und heilungsfähige Gegner in den Weg.

8. Vor den Toren der Kirche

Der Weg bis zur Kathedrale ist noch gut zu schaffen, da man einfach durch den Brunnen und dann die Treppe rechts hochlaufen kann. Vor der Kirche weht jedoch ein anderer Wind: Säubern Sie auf jeden Fall zunächst den Platz zwischen Tor und Brunnen von allen Gegnern. Ein Spieler, idealerweise ein Schurke, geht dann vor und öffnet das Tor, alle anderen warten in gebührendem Abstand zur Treppe. Links und rechts vom Tor lauern bereits erste Gegner – locken Sie sie nacheinander zu Ihrer Gruppe hinaus. Unterbinden Sie unbedingt die Fluchtversuche angeschlagener Feinde, da diese sonst weitere Gegner anlocken! Fast alle Gegner kommen in Zweiergruppen, also locken Sie nie mehr als eine davon an. Machen Sie so nach und nach den Weg zu dem Altar frei. Kein Gegner in der Kathedrale darf noch am Leben sein, wenn Sie sich dem Boss stellen. Vergessen Sie auch die Feinde in den beiden Kammern ganz links nicht. In dem Raum im östlichen Teil der Kirche benutzen Sie die Fackel an der Wand, um eine Geheimtür zu öffnen. Dahinter finden Sie den Untoten Fairbanks. Er kann sich selbst heilen und hinterlässt fast immer ein paar grüne Gegenstände.

9. Mograine und Whitemane

Sind alle Gegner in der Kirche beseitigt, können Sie Mograine angreifen. Bis auf eine starke Panzerung weist er keine Besonderheiten auf. Nach seinem Tod öffnet sich hinter dem Altar eine Geheimtür und Whitemane stürmt auf Sie zu. Sie wird die Gruppe zunächst einschläfern und Mograine wiederbeleben. Ignorieren Sie ihn und töten Sie Whitemane, da diese ihn sonst immer wiederbelebt. Erst nach Whitemanes Tod ist Mograine an der Reihe. Die beiden hinterlassen erstklassige Gegenstände, beispielsweise ein Amulett (+7 Ausdauer, +7 Intelligenz, +7 Willenskraft), einen Stoffhelm (+9 Ausdauer, +14 Intelligenz, +14 Willenskraft), einen Schild (1.548 Rüstung, 23 Blocken, +7 Stärke, +8 Ausdauer, +7 Willenskraft) sowie zwei tolle Keulen. Damit sind alle Aufgaben gelöst und das Kloster ist geschafft!

PC-Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit **Entf.** oder **F1** auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. TREIBERPROBLEME
Geforce6 nicht für Win9x?

Ich habe einen Rechner mit Pentium 4 3,06 GHz und eine Geforce4 Ti-4600. Die Grafikkarte ist die größere Bremse und deshalb möchte ich mir eine Geforce 6600 GT oder 6800 GT zulegen. Ich habe mir nun schon verschiedene Karten von Gigabyte und MSI angeschaut. Auf den Verpackungen steht jedoch, dass man Windows 2000 oder XP benötigt. Ich benutze aber noch Windows 98 SE.

ALEX SEGMÜLLER

PC Games: Tatsächlich führen viele Grafikkartenhersteller nur noch Windows 2000 und XP als unterstützte Betriebssysteme auf. Win98 SE und Me werden aber weiterhin trotzdem unterstützt. Sie brauchen nur die entsprechenden Forceware-Treiber 71.84 für Windows 98 und Me von der Heft-DVD zu installieren.

2. STARTPROBLEME 1
PS/2-Anschlüsse vertauscht

Ich habe mir das Logitech Dinovo Media Desktop 2.0 mit PS/2-Anschluss gekauft und am PC angeschlossen. Nach dem Einstecken stürzt mein Rechner jedoch beim Booten ab. Was kann der Grund dafür sein?

MOSES WEIGEL

PC Games: Haben Sie die Tastatur am richtigen PS/2-Anschluss eingesteckt? Wenn die Tastatur im Port für die Maus steckt, hängt sich der Rechner beim Start auf. Normalerweise sind PS/2-Stecker wie PS/2–Anschlüsse farblich codiert: Tastaturen sind lila, Mäuse grün.

3. PCI EXPRESS
Macht der Wechsel schon Sinn?

Da ich bald meine Geforce FX 5900 XT auswechseln möchte, habe ich noch ein paar Fragen: Lohnt es sich noch, zu einer AGP-Grafikkarte zu greifen? Oder sollte ich mir gleich ein PCI-Express-Mainboard mit passender PCI-E-Grafikkarte zulegen, um auf dem neuesten Stand zu sein?

THOMAS DREHER

PC Games: Wenn Ihnen die Leistung Ihres Prozessors noch reicht und Sie mit Ihrem Mainboard zufrieden sind, hat es absolut keinen Sinn, vorzeitig auf PCI Express umzusteigen. Nur durch PCI Express erhöht sich die Performance nicht.

4. VGA-TREIBER FÜR NOTEBOOK
Wo bekomme ich die her?

Ich habe mir das Dell-Notebook Inspiron XPS gekauft und finde es prinzipiell großartig. Aus Kompatibilitätsgründen möchte ich aber neue Grafiktreiber aufspielen. Ich glaube, in Ihrem Heft gelesen zu haben, dass ich für die Go-Reihe Nvidias normale Forceware-Treiber benutzen kann. Stimmt das?

LEIF KRAMBECK

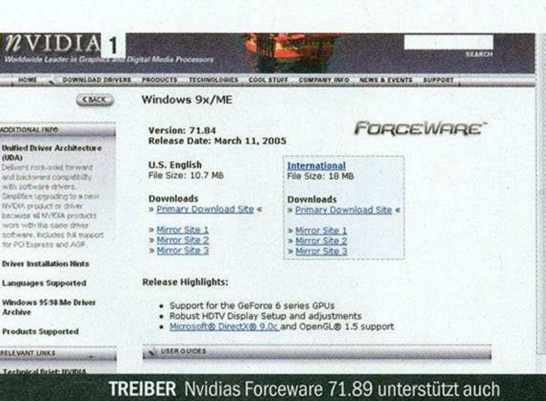
PC Games: Die neue Forceware von Nvidia erkennt grundsätzlich keine Go-Chips. Damit der Treiber trotzdem funktioniert, müssen Sie diesen vorher verändern. Wie das geht, erfahren Sie auf der Internetseite www.laptopvideo2go.com. Wir empfehlen Ihnen aber, sich an den Dell-Support zu wenden. XPS-Kunden werden gleich zum Second-Level-Support durchgestellt, dort gibt man Ihnen Tipps zum Treiber-Update.

5. STARTPROBLEME 2
Asus A8N-SLI

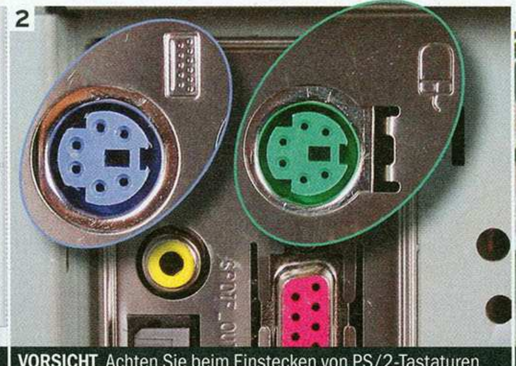
Wenn ich meinen Rechner anschalte, bekommt mein Monitor kein Signal. Die LED der Hauptplatine leuchtet jedoch grün und die Lüfter arbeiten. Der PC besteht aus einem Athlon 64 3200+, einem Asus A8N-SLI und zwei Geforce 6800 GT.

GERNOT HARNA

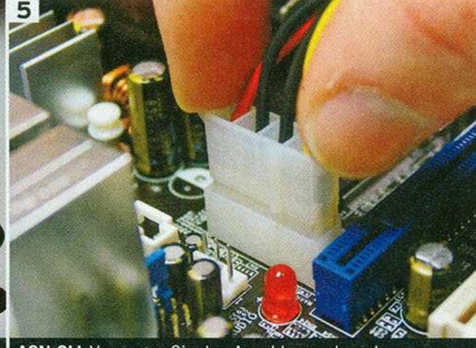
PC Games: Prüfen Sie, ob der vierpolige Stromanschluss über dem oberen PCI-Express-x16-Slot mit dem Netzteil verbunden ist. Schauen Sie zudem nach, ob die SLI-Selector-Karte korrekt eingestellt ist. Diese befindet sich zwischen den beiden x16-Slots und muss sich so im Slot befinden, dass der Schriftzug „Dual Video Cards" zum Selector-Card-Slot zeigt.



TREIBER Nvidias Forceware 71.89 unterstützt auch aktuelle Geforce-Karten unter Windows 9x/Me.



VORSICHT Achten Sie beim Einstecken von PS/2-Tastaturen und -Mäusen auf die farbliche Codierung (lila/grün).



A8N-SLI Versorgen Sie den Anschluss neben dem oberen PCI-E-x16-Slot auf jeden Fall mit Strom.

Problem des Monats

PC-Händler verweigert den Umtausch

Ich habe in den Hardware-News Ihrer Webseite von einer MSI-Pressemitteilung zu den fehlerhaften Grafikkarten des Typs NX6800GT-TD256E gelesen. Dort heißt es, dass einige Karten nur zwölf statt 16 Pixel Shader und nur fünf statt sechs Vertex Shader besitzen. Ich habe so eine fehlerhafte Karte, MSI verweist mich zwecks Umtausch aber an meinen Händler. Der will jedoch weder Ersatz beschaffen noch den Kaufpreis erstatten. Was kann ich in diesem Fall tun?

HANS-JOACHIM LEINEMANN

Hier bleibt Ihnen nur der Rechtsweg. Schreiben Sie Ihren Händler am besten per Einschreiben mit Rückschein an. Drohen Sie ihm mit rechtlichen Folgen, sollte er die Grafikkarte nicht umtauschen oder das Geld zurückerstatten. Die Grundlagen Ihres Rechtsanspruchs: Sie haben bis 24 Monate nach dem Kauf das Recht auf gesetzliche Gewährleistung. Innerhalb der ersten sechs Monate muss der Händler beweisen, dass der Mangel an der Grafikkarte zum Zeitpunkt des Kaufes nicht bestanden hat. Ist diese 6-Monats-Frist abgelaufen, machen Sie Ihren Anspruch auf Garantie geltend, die MSI über Händler gewährt. Dieser Anspruch gilt im Fall von MSI 24 Monate lang und muss über die Kette Händler-Großhändler-Hersteller abgewickelt werden. Da MSI öffentlich einen Produktionsfehler eingestanden hat, sollte der Händler keine Probleme haben, die Karte bei seinem Großhändler umgetauscht zu bekommen.



EINDEUTIG Gesteht der Hersteller – wie im Fall von MSI – einen Produktionsfehler ein, sollte der Umtausch für Käufer und Händler problemlos erfolgen.

6. TFT-PIXELFEHLER
Tool gesucht

Ich habe mir gerade den TFT-Bildschirm Benq FP937s+ zugelegt, in der Bildmitte leuchtet jedoch ein Pixel permanent hellrot. Nun habe ich von einem Programm gehört, mit dem man einzelne defekte Pixel abschalten kann.

MICHAEL SCHÜTZE

PC Games: Das Tool nennt sich Pixchanger und reduziert die Helligkeit einzelner Pixel. Allerdings kann die Anwendung nur kaputte Subpixel unterdrücken, die ständig rot, grün oder blau leuchten. Schwarze oder weiße Punkte sind nicht reparabel. Das Programm Pixchanger bekommen Sie im Internet über den pcgames.de-Webcode 23ZE. Nach dem Start müssen Sie über „Pixel auswählen" möglichst genau bestimmen, welcher Leuchtpunkt defekt ist. Zudem legen Sie fest, in welcher Farbe der defekte Pixel leuchten soll. Nehmen Sie das Tool zudem in den Autostart-Ordner auf.

7. COOL'N'QUIET
Wie schaltet man das Feature ein?

Ich habe, wie in Ihrem Artikel „Athlon 64 Optimieren" in der PC Games 03/05 beschrieben, den AMD-CPU-Treiber heruntergeladen und installiert. Nun wollte ich die auf Seite 146 im oberen Kasten beschriebenen Einstellungen in der Energieverwaltung vornehmen. Es gibt aber bei mir keine Registerkarte „AMD's Cool'n'Quiet (tm) Technology". Im BIOS-Menü habe ich bereits die Cool'n'Quiet-Funktion auf „Auto" eingestellt. Können Sie mir sagen, was ich noch tun muss, damit die von Ihnen beschriebene Registerkarte verfügbar ist?

UWE ELSNER

PC Games: Dieser Screenshot bezieht sich lediglich auf Windows 2000, bei Windows XP braucht es dieses Register nicht. Hier reicht es, das Energieschema auf „Tragbar/Laptop" einzustellen, die Funktion im BIOS auf „Auto" oder „Enabled" zu setzen und den AMD-Treiber installiert zu haben.

8. KOMPATIBILITÄT
PCI-Express-Karte in PCI-Slot?

Ich möchte meinen Rechner mit einer Geforce 6600 GT von Leadtek aufrüsten. Ich besitze das Asus-Mainboard P4B533 für den Pentium 4 (Sockel 478). Laut Handbuch besitzt es einen AGP-Steckplatz und sechs PCI-Steckplätze. Kann ich in den besagten PCI-Steckplätzen eine PCI-E-Karte einbauen? Oder brauche ich doch eine AGP-Grafikkarte?

M. KRAFT

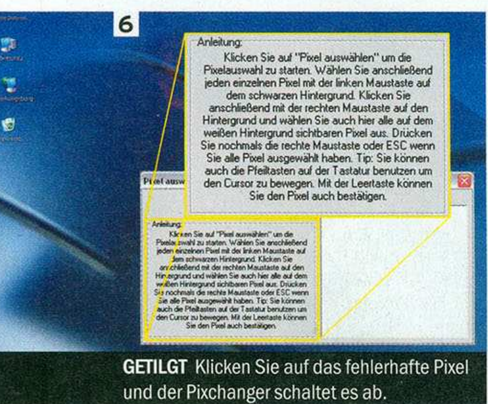
PC Games: PCI und PCI Express sind zwar technisch miteinander verwandt, mechanisch und elektrisch jedoch inkompatibel. Wenn Sie eine PCI-Express-Karte kaufen wollen, müssen Sie auch ein PCI-Express-Mainboard besitzen. Auf Ihrem Mainboard können Sie daher nur eine AGP-Grafikkarte einsetzen.

9. PROZESSORTAUSCH
Athlon XP, Sempron oder Athlon 64

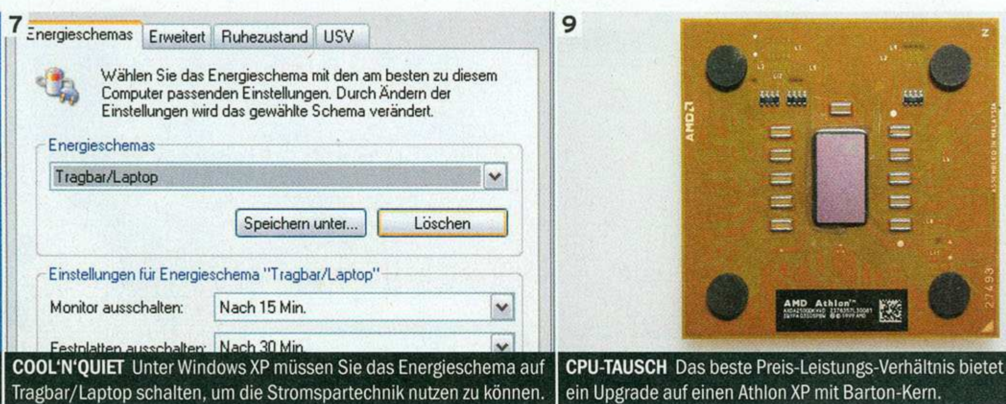
Ich habe mir eine Geforce 6600GT in der AGP-Version gekauft, meine CPU ist ein Athlon XP 1800+. Da die CPU für die Grafikkarte zu schwach ist, möchte ich nun auch die CPU austauschen. Auf der MSI-Homepage steht, dass ich auf meinem Mainboard K7N2-L maximal einen Athlon XP 3000+ oder Sempron 2800+ verbauen kann. Zu welcher CPU raten Sie mir? Oder lohnt schon der Umstieg zum Athlon 64?

MICHAEL BELLMANN

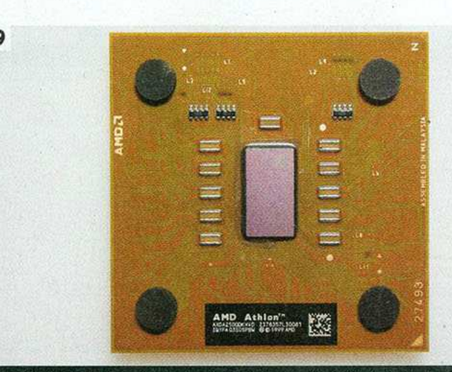
PC Games: Wenn Sie das nötige Kleingeld haben, steigen Sie auf den Athlon 64 um, da dieser eine deutlich bessere Spieleleistung bietet als Sockel-A-Prozessoren. Wenn Sie den Plattformwechsel jedoch scheuen, raten wir Ihnen zum Athlon XP 3000+ Barton. Diese CPU bietet eine spürbar bessere Performance als Ihr alter Athlon XP 1800+.



GETILGT Klicken Sie auf das fehlerhafte Pixel und der Pixchanger schaltet es ab.



COOL'N'QUIET Unter Windows XP müssen Sie das Energieschema auf Tragbar/Laptop schalten, um die Stromspartechnik nutzen zu können.



CPU-TAUSCH Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet ein Upgrade auf einen Athlon XP mit Barton-Kern.

Grafikkarten-Tipps

Wie Sie mit einem einfachen Update des Grafikkartentreibers die Leistung Ihres PCs um bis zu 32 Prozent steigern können, erfahren Sie in diesen Tipps.

Treibertest: 13 Radeon-Grafiktreiber im Vergleichstest

Nahezu alle vier Wochen veröffentlicht Ati einen neuen Catalyst-Treiber für Radeon-Beschleuniger. PC Games hat geprüft, wie sich dabei die Performance entwickelt hat. Vielen Anwendern ist es einfach zu umständlich, jeden Monat einen neuen Grafikkartentreiber zu installieren. Wenn der installierte Treiber keine Bildfehler oder Probleme beim Spielen bereitet, sehen viele PC-Besitzer von einem Treiber-Update ab. Allerdings verschenken sie dadurch oft Performance. PC Games hat sich den aktuellen Catalyst 5.4 angeschaut und mit älteren Treibern verglichen. Der Treibervergleich beginnt mit dem Catalyst 4.5, der vor genau einem Jahr (Mai 2004) veröffentlicht wurde. Zudem klären wir in diesem Vergleich, wie die von einem Hobbyprogrammierer modifizierten Omega-Treiber abschneiden.

Performance-Entwicklung

Schlusslichter in diesem Treibervergleich sind der Catalyst 4.6 und 4.7. In **Half-Life 2** waren zudem mit der Treiberversion 4.6 leichte Bildfehler sichtbar. Mit den Omega-Treibern 2.6.12 oder dem Catalyst 4.12 legte die Performance gegenüber Version 4.7 in **Half-Life 2** um bis zu 12 Prozent zu. Aber auch der aktuelle Catalyst 5.4 ist kaum langsamer. Die Benchmark-Messungen beziehen sich dabei auf eine X800 XT-PE mit einer Auflösung von 1.024x768 Pixeln und 4x FSAA/8:1 AF. In **Doom 3** führen die Omega-Treiber sowie der Catalyst 5.4/5.3/5.2 das Testfeld an. Im Vergleich zum Catalyst 4.6/4.7 ist eine Leistungssteigerung von 56 Fps auf 74 Fps (+ 32 Prozent) drin.

Omega-Treiber

Die Omega-Treiber basieren auf dem offiziellen Catalyst. Allerdings sind die Treiber etwas modifiziert – es wurden auch einige Features integriert. So ist es mit den Omega-Treibern möglich, die Grafikkarte zu übertakten. Auch die Menüoberfläche basiert noch auf dem alten Control Panel, aber ohne dass Sie auf Features des Catalyst Control Centers (u. a. Catalyst A.I.) verzichten müssen. Neue Omega-Treiber finden Sie unter www.omegadrivers.net.

Catalyst für Notebooks

Die Omega-Treiber können anders als die bei Ati veröffentlichten Catalyst-Treiber auch auf Notebooks mit Ati-Grafikchip installiert werden. Mit einem Tool von www.driverheaven.net/patje können Sie jedoch auch Ati-Treiber so modifizieren, dass diese auf Notebooks funktionieren. Eventuell bietet Ati demnächst auch Notebook-Treiber zum Download an.



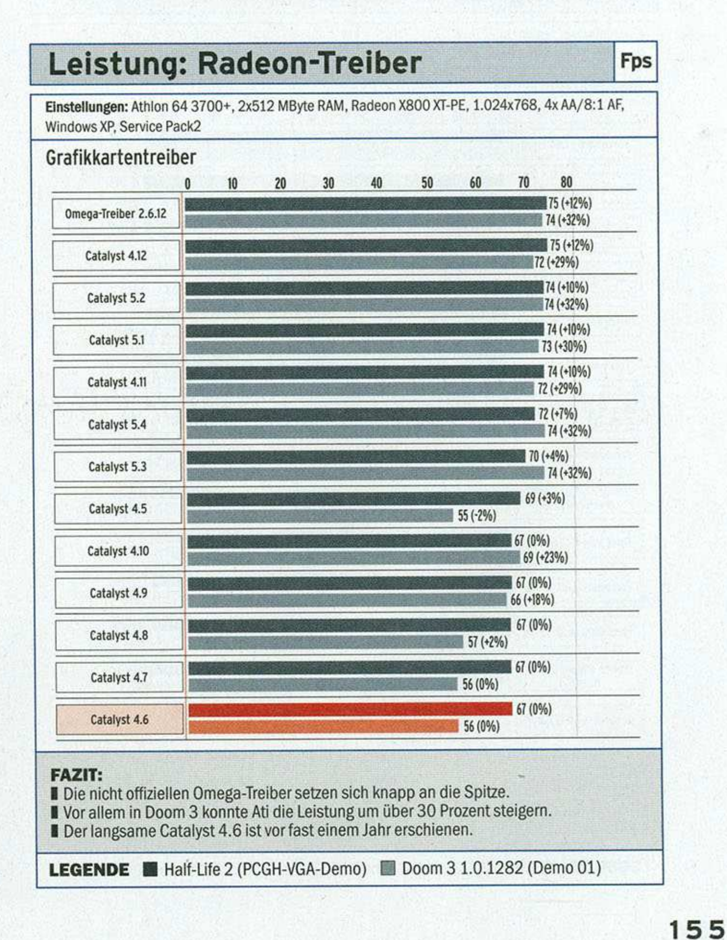
MODDING Mit Patje's Mobility Modding modifizieren Sie Catalyst-Treiber so, dass diese auch auf Ihrem Notebook installiert werden können.

Omega-Treiber: AF-Leistung verbessern

PERFORMANCE ERHÖHEN Wählen Sie unter „Anisotrope Filterung" im Drop-down-Menü einen AF-Modus aus, hinter dem „Leistung" steht.

AF-Einstellung: Leistung (131 Fps) | AF-Einstellung: Qualität (129 Fps)

BILDVERGLEICH Erst mit eingefärbten Mip Maps ist die etwas schlechtere Qualität erkennbar. Filterübergänge wirken nicht mehr so detailliert.



Treibertest: 13 Geforce-Grafiktreiber im direkten Vergleich

Wie schlägt sich die neue Forceware 71.89 im Vergleich mit den zahlreichen Beta-Treibern oder älteren Treiberversionen? Ständig tauchen auf bekannten Internetseiten wie www.guru3d.com neue inoffizielle Beta-Treiber für Geforce-Beschleuniger auf. Lohnt sich das Risiko, unausgereifte Beta-Treiber auszutesten? PC Games vergleicht zwölf Forceware-Treiber und die Omega-Treiber in den Benchmarks **Half-Life 2** und **Doom 3**. Weiterhin erfahren Sie, welche Probleme Nvidia mit der neuen Forceware 71.89 beheben konnte.

Performance-Entwicklung

Im Gegensatz zu den Catalyst-Versionen ist bei den Nvidia-Treibern nicht so ein gewaltiger Performancesprung erkennbar. Dennoch ist die Forceware 71.84 in **Half-Life 2** um immerhin 13 Prozent schneller als die im Juli 2004 veröffentlichte Forceware 61.77. In **Doom 3** schrumpft der Abstand auf 7 Prozent. Die Omega-Treiber mit der Versionsnummer 1.6693 basieren auf der Forceware 66.93 und sind in den Benchmarks genauso schnell wie der Original-Nvidia-Treiber. Wird während der Installation der Omega-Treiber anstatt „Performance" die Einstellung „Quality" gewählt, verliert der Treiber etwas an Leistung (minus 2 Fps in **Half-Life 2**). Bei genauerer Betrachtung fällt dann die geringfügig bessere Bildqualität auf. Für diese Benchmarks wurde eine Geforce 6800 GT (1.024x768, 4x AA/8:1 AF) verwendet. Falls Sie übrigens noch eine Riva TNT oder Riva TNT2 besitzen, müssen Sie auf die alte Forceware 61.77 (Download unter pcgames.de-Webcode 237A) zurückgreifen, da neuere Treiber nur noch die Geforce 256 oder höher unterstützen.

71.89: Bugs behoben

Bereits in den Release Notes von Nvidia wurde von einem gefährlichen Bug in der Forceware 71.84 berichtet, der zu einem Temperaturanstieg von etwa 10 Grad Celsius im 2D-/3D-Betrieb führt. Dabei handelt es sich nicht nur um einen Anzeigefehler in der Software: Auch mit einem externen Messfühler konnten wir einen deutlichen Anstieg der Temperatur auf der Platine messen. Mit der neuen Forceware 71.89 hat Nvidia dieses Temperaturproblem gelöst. Unsere Tests mit einer Geforce 6800 GT bestätigen dies. So lag die Temperatur mit der Forceware 71.89 im 2D-Betrieb nur noch bei 50 Grad Celsius (Forceware 71.84: 58 Grad Celsius gemessen).

Die neue Treiberversion von Nvidia beseitigt auch einige SLI-Probleme. So war es mit der Forceware 71.84 im SLI-Betrieb nicht möglich, die Grafikkarten nach der Installation des Detonator-Unlocks zu übertakten. Mit der Forceware 71.89 ist ein Übertakten im SLI-Betrieb wieder problemlos möglich. Dennoch empfehlen wir, OC-Tools wie Powerstrip oder den Riva Tuner zu verwenden. Außerdem setzte sich der Takt des Grafikchips nach dem Beenden einer 3D-Anwendung mit der alten Treiberversion 71.84 nicht auf den 2D-Takt zurück. Darüber hinaus wurden laut Nvidia noch SLI-Kompatibilitätsprobleme mit folgenden PC-Spielen behoben:

- **Riddick**
- **Lock On: Modern Air Combat**
- **Tiger Woods 2005**
- **Ground Control 2**

Zu guter Letzt sollten Probleme mit dem Asus-Mainboard A8N-SLI der Vergangenheit angehören. Nvidia empfiehlt nun auch allen Spielern von **World of Warcraft**, die vertikale Synchronisation zu deaktivieren und die **WoW**-Verknüpfung um den Parameter „-nofixlag" zu erweitern, falls im SLI-Betrieb nur eine schlechte Performance erreicht wird. (dw)

Bekannte Probleme

Welche Probleme treten mit der aktuellen Forceware nach wie vor auf? PC Games listet alle bekannten Bugs auf.

FORCEWARE™

FORCEWARE 71.89

Betroffene Grafikkarte(n)	Bug
6800 Ultra	Apples 30-Zoll-Bildschirm funktioniert im SLI-Betrieb mit 512-MByte-Modellen nicht.
6800 Ultra	Einige Effekte werden in Silent Hunter 3 nicht korrekt berechnet.
6800 Ultra	Fehler bei der Darstellung von Videos in Silent Hunter 3
6800 Ultra	World of Warcraft gerät ins Stocken.
6800 GT/Ultra, 6600 GT	Introvideo funktioniert bei aktiviertem SLI nicht.
Geforce6-Serie	Grafikfehler in Halo, wenn SLI aktiviert wird
Geforce6-Serie	Everquest 2 gerät ins Stocken.
6800	Bildfehler in Joint Operations: Typhoon Rising
6800	Schattenprobleme in Lineage 2
6600 GT	Texturflackern bei Everquest 2, wenn SLI-Modus aktiviert ist
6600 GT	Texturprobleme im Spiel Toca Race Driver 2 mit einer Auflösung von 1.600x1.200 und 4x FSAA im SLI-Betrieb
6600 GT	Bildschirm wird in Tomb Raider: Angel of Darkness vorübergehend schwarz, wenn SLI aktiviert ist
6600 (128 MByte)	Hitman: Contracts startet nicht mit den maximalen Grafikeinstellungen.
6200	Bildfehler im 3DMark05, wenn Anti-Aliasing aktiviert ist
6200 TC (16 MByte)	System stürzt bei einigen Anwendungen ab, wenn die Fenstergröße neu angepasst wird
6200 TC	Probleme mit Half-Life 2, wenn 2x oder 4x FSAA aktiviert ist
FX 5950 Ultra	Bildflackern in Age of Mythology
FX 5950 Ultra	Bildflackern in Medal of Honor: Pacific Assault, wenn 8:1 AF aktiviert ist
FX 5200	Bildfehler im Wasser während des Benchmarks 3DMark05
FX 5200	Bildfehler in Far Cry (dt.)

Leistung: Geforce-Treiber

Fps

Einstellungen: Athlon 64 3700+, 2x512 MByte RAM, Geforce 6800 GT, 1.024x768, 4x AA/8:1 AF, Windows XP, Service Pack 2

Grafikkartentreiber

Grafikkartentreiber	Doom 3 1.0.1282 (Demo 01)	Half-Life 2 (PCGH-VGA-Demo)
Forceware 71.84 Final	75 (+7%)	72 (+13%)
Forceware 76.50 Beta	75 (+7%)	72 (+13%)
Forceware 76.44 Beta	75 (+7%)	72 (+13%)
Forceware 71.89 Final	75 (+7%)	71 (+11%)
Forceware 72.30 Beta	75 (+7%)	71 (+11%)
Forceware 71.90 Beta	75 (+7%)	71 (+11%)
Forceware 70.90 Beta	75 (+7%)	71 (+11%)
Forceware 66.93 Final	74 (+6%)	71 (+11%)
Omega-Treiber 1.6693 (Performance)	74 (+6%)	71 (+11%)
Forceware 67.66 Beta	74 (+6%)	71 (+11%)
Forceware 67.03 Beta	74 (+6%)	71 (+11%)
Forceware 66.81 Final	74 (+6%)	70 (+9%)
Omega-Treiber 1.6693 (Quality)	74 (+6%)	69 (+8%)
Forceware 61.77 Final	70 (0%)	64 (0%)

FAZIT:
- Die Benchmarks liegen bei allen aktuellen Treibern eng zusammen.
- Die Forceware 61.77 ist um bis zu 13 Prozent langsamer als neuere Treiber.
- Aktuelle Omega-Treiber sind nicht schneller als die Nvidia-Treiber.

LEGENDE ■ Doom 3 1.0.1282 (Demo 01) ■ Half-Life 2 (PCGH-VGA-Demo)



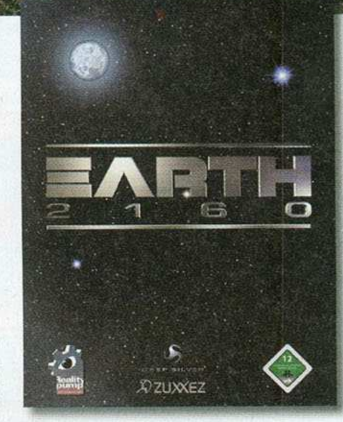
Reise auf den Mars

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** den Echtzeitstrategiehit **Earth 2160!**

Im Jahre 2150 kollabierte unsere Erde – nur ein paar tausend Menschen gelang die Flucht. Die darauf folgenden Jahre verbrachten sie damit, auf dem roten Planeten eine erdähnliche Atmosphäre zu erzeugen, neue Technologien zu entwickeln und neue Zivilisationen zu begründen. Doch im Jahr 2160 geschieht etwas Unerwartetes in der neuen Welt. **Earth 2160** ist die offizielle Fortsetzung der vielfach ausgezeichneten und populären Topseller **Earth 2140** und **Earth 2150** und bietet eine Vielzahl neuer Features, um selbst die ausgefallensten Wünsche der weltweiten Community zu befriedigen. Die Earth-4-Grafikengine ermöglicht beeindruckende, im Genre nie zuvor gesehene Nahaufnahmen, Cutscenes und ein revolutionäres Bild-im-Bild-Feature. Umfangreiche Forschungs- und Kombinationsmöglichkeiten bei der Fahrzeugkonstruktion, ein flexibler Basisbau und gelegentliche Einzelkämpfermissionen ergeben in der Summe das wohl umfassendste Strategie-Erlebnis der letzten Jahre!







Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Earth 2160 (Art.-Nr.: 002702)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

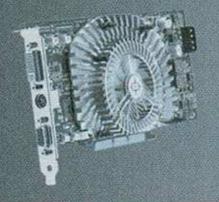
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum   Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 21

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ABIT		Sockel / Chip	RAM	€
AV8	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	99,-
AN8	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D	134,-
Fatal1ty AN8	S, GL, F, sA	939 / nF4-Ultra	D	169,-

AGP-Grafikkarte

PNY Verto 6600GT

- NVIDIA® GeForce™ 6600GT
- 128 MB GDDR3-RAM
- 500 MHz Chiptakt
- 900 MHz Speichertakt
- VGA & DVI
- TV-Out
- AGP 8x
- retail



149,- PNY TECHNOLOGIES

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta2-LSR	S, L, sA	A / nForce2	D	54,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nForce4	D	77,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	124,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nForce4	D	99,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-Ultra	D	139,-
MS-6368	µATX, S, V, L	FC / PLE133T	S+	57,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	77,-

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	74,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-Ultra	D	104,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	144,-
P4P800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 865PE	D	104,-
P5P800	S, GL	775 / 865PE	D	84,-
P5GD1 Pro	S, GL, sA	775 / 915P	D	99,-
P5AD2-E Premium	S, GL, F, R	775 / 925XE	D2	189,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
K8NE	S, GL, sA	939 / nForce4	D	72,-
K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-Ultra	D	74,-
K8NF-9	S, GL, sA	939 / nForce4	D	94,-
K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-Ultra	D	124,-
K8N Ultra-SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D	139,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	72,-
8IP775-G	S, GL	775 / 865P	D	67,-

ASROCK		Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4A Pro	S, L, sA	A / KT400A	D	32,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	36,-

ECS ELITEGROUP		Sockel / Chip	RAM	€
N2U400-A	S, L	A / nForce2	D	43,-
NF4-A939	S, GL, sA	939 / nForce4	D	84,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz		400	128	69,-	74,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		79,-
335	2,80	533	256	84,-	94,-
345	3,06	533	256		124,-

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,80 GHz	Northwood	800	512	174,-	
3,00 GHz	Northwood	800	512	184,-	
3,0E GHz	Prescott	800	1.024	164,-	179,-
3,2E GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		159,-
530J	3,00	800	1.024		179,-
540J	3,20	800	1.024		219,-
550	3,40	800	1.024		274,-
560J	3,60	800	1.024		399,-
570J	3,80	800	1.024		629,-
640	3,20	800	2.048		269,-
650	3,40	800	2.048		399,-
660	3,60	800	2.048		599,-
Extreme	3,46	1.066	2.048		969,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+		1,66	333	256	56,-	66,-
2500+		1,75	333	256	60,-	69,-
2600+		1,83	333	256	64,-	79,-
2800+		2,00	333	256	74,-	89,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2700+	Thoroughbred A	2,16	333	256	84,-	
2800+	Barton	2,08	333	512		94,-
3000+	Barton	2,16	333	512		114,-
3000+	Barton	2,10	400	512	114,-	

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Newcastle	2,00	800	512	119,-	144,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	149,-	184,-
3400+	Newcastle	2,40	800	512	174,-	214,-
3700+	Clawhammer	2,40	800	1.024		329,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512	124,-	144,-
3000+	Venice	1,80	1.000	512		144,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		189,-
3500+	Winchester	2,20	1.000	512		274,-
3500+	Venice	2,20	1.000	512	259,-	
4000+	San Diego	2,40	1.000	1.024		499,-
FX-55	Clawhammer	2,60	1.000	1.024		799,-

RAM

Tagespreise!

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	59,-	49,-
DDR	512 MB	400-233	79,-	69,-
DDR	512 MB	400-222	109,-	104,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	94,-	
DDR	1,0 GB	400-233	134,-	
DDR	1,0 GB	400-222	204,-	
DDR2	512 MB	533-444	77,-	71,-
DDR2	512 MB	667-444	124,-	99,-
DDR2	1,0 GB	533-444	144,-	169,-
DDR2	1,0 GB	667-444	199,-	209,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2-225		111,-
DDR	1,0 GB	500-CL2-228	259,-	
DDR2	512 MB	667-CL4-4412	89,-	88,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4-4412	109,-	139,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-232	94,-	89,-
DDR	512 MB	400-222	104,-	99,-
DDR	1,0 GB	400-232	174,-	
DDR	1,0 GB	400-222	194,-	
DDR2	512 MB	533-333	149,-	129,-
DDR2	512 MB	667-444	149,-	129,-
DDR2	1,0 GB	533-333	199,-	
DDR2	1,0 GB	667-444	254,-	

CORSAIR XMS		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	84,-	79,-
DDR	512 MB	400-222	119,-	114,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	159,-	
DDR	1,0 GB	400-233		164,-
DDR	1,0 GB	400-222	229,-	
DDR2	512 MB	667-444	119,-	109,-
DDR2	1,0 GB	667-444	219,-	199,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

MSI		MB / Chip	€
NX6600-TD	PCIe	128-DD / GF 6600	109,-
NX6600GT-TD	PCIe	128-DD / GF 6600GT	174,-
NX6800 Ultra	PCIe	256-D3 / GF 6800U	499,-
NX6600-VTD	AGP	256-DD / GF 6600	159,-
NX6600GT-VTD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	189,-

ASUS		MB / Chip	€
EN6600GT/TD	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	169,-
N6600GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	189,-
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800GT	289,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP-PX45GPT	PCIe	256-DD / GF 6800GT	299,-
SP-8834T	AGP	128-DD / GF FX5200	44,-
SP-AG43DH +HDTV	AGP	256-DD / GF 6600	139,-
SP-AG43GDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	174,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128VP Silentpipe	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
NX68T256DB	PCIe	256-D3 / GF 6800GT	349,-
N66T128VP Silentpipe	AGP	128-D3 / GF 6600GT	209,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX6600 TDH Extreme	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
PX6800GT TDH	PCIe	256-D3 / GF 6800GT	399,-
A6600GT TDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	189,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX800XL/2DTV	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	329,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	69,-

GECUBE		MB / Chip	€
X800XL-D3	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	299,-
X850XT	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	529,-
R9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	99,-
R9800XT	AGP	128-DD / Rad. 9800XT	159,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	309,-
X800XL Ultimate Edition	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	339,-
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	89,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	149,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800XL ViVo	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	319,-
9250	AGP	128-DD / Rad. 9250	39,-

MSI		MB / Chip	€
RX850XT-VT2D	PCIe	256-D3 / Rad. X850XT	509,-
RX9800 Pro-TD	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	149,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
RX80128D Silentpipe	PCIe	128-D3 / Rad. X800	199,-
RX80L256V	PCIe	256-D3 / Rad. X800XL	299,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	169,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	44,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6L200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	179,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	82,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	129,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	49,-
HDT722525	U-133	250	8 / 8.192 / 7.200	129,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	269,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3120026A	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
ST3200822A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	97,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	124,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	279,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	159,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
WD3000JD	300	9 / 8.192 / 7.200	179,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	54,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	77,-
SP2004C S-ATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	109,-
SP2504C S-ATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	139,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722540	40	9 / 8.192 / 7.200	44,-
HDT722516 S-ATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	85,-
HDS722525 S-ATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	129,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	279,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3160827	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
ST3250823 S-ATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	129,-
ST3300831 S-ATA2	300	8 / 8.192 / 7.200	174,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
6B200M0	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	209,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW / DL Brenner

NEC ND-3540A

- Schreiben: 16x DVD+R, 16x DVD-R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 8x DVD+R Double Layer, 4x DVD-R Double Layer, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 48x CD
- ATAPI
- grau oder schwarz
- bulk



64,- NEC

DVD-ROM ATAPI	bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD1648/AAP Chameleon		25,-
LG GDR-8163B	22,-	25,-
PHILIPS PCDV5016G schwarz	21,-	
PLEXTOR PX-130A	33,-	37,-
TOSHIBA SD-M1912	22,-	

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A Chameleon	16x / 2,4x		59,-
BENQ DW-1620 Pro	16x / 4,0x	59,-	64,-
HP dvd640i	16x / 2,4x		89,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	59,-	67,-
LITEON SOHW-1693S	16x / 4,0x	59,-	
NEC ND-3540A*	16x / 8,0x	64,-	77,-
NEC ND-6500A Slimline	8x / 2,4x	99,-	
PHILIPS DVDR16LSK	16x / 2,4x		89,-
PIONEER DVR-109XL*	16x / 6,0x	64,-	
PIONEER DVR-K05L Slimline	8x / 4,0x	109,-	
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	109,-	119,-
TOSHIBA SD-R6472B Slimline	8x / 2,4x	109,-	

*verschiedene Farben

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA SuperDVD	16x / 2,4x		119,-
LITEON SOHW-1653SX	16x / 4,0x		99,-
LG GSA-5163 +FW	16x / 2,4x		129,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		99,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	16x / 4,0x		239,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



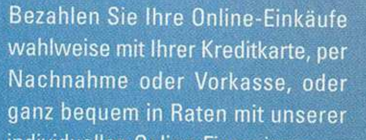
Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.





Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

HARDWARE

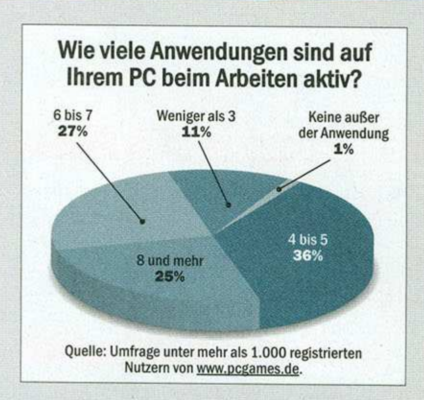
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Zweikern-CPUs gehört die Zukunft, aber nicht die Gegenwart."

In einem ebenso kosten- wie marketingintensiven Wettlauf versuchten Intel und AMD, als Erster einen Prozessor mit zwei Kernen auf die Euro-Paletten großer Online-Versender zu stellen. Mit einer Kondensatorlänge Vorsprung schafft es Intel als Sieger über die Verfügbarkeitsziellinie. Doch wer braucht schon heute die Kraft der zwei CPU-Kerne? So viel ist sicher: der Otto Normalspieler nicht! Nur bei starker Zusatzbelastung durch Enkodierungsarbeiten oder Voice-Programme machen sich Dualcore-Varianten wirklich bezahlt. Wenn neben dem Shooter nur Firewall und Virenscanner ihren Dienst verrichten, liegen die günstigen Einkern-Modelle dank höherem Takt weiterhin vorne. Kein Wunder also, dass AMD den Athlon 64 FX anstelle des doppelt bestückten Athlon 64 X2 als Spieler-CPU anpreist. Sobald Dualcore-Modelle preislich attraktiv sind und Spiele wie Gothic 3 oder Titel mit der grandiosen Unreal Engine 3 Anfang 2006 Multi-Threading unterstützen, schlägt allerdings die Stunde der Zweikern-Prozessoren.



PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

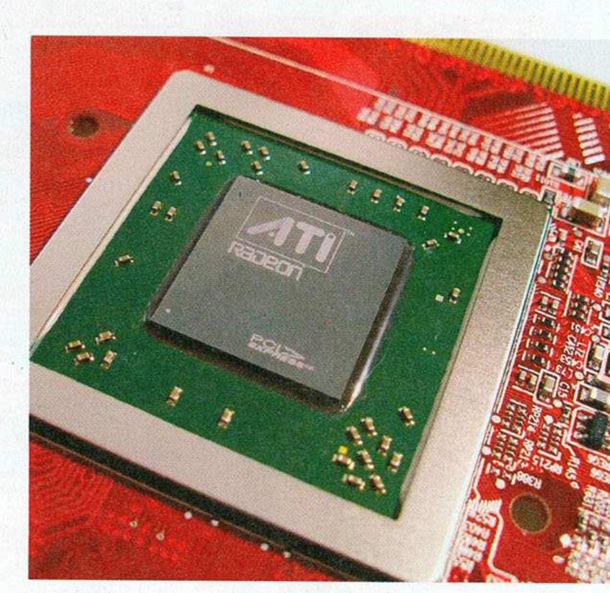
Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

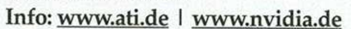
R520/G70

Gerüchte über neue Grafikchips von Ati und Nvidia



Der R520 von Ati soll auch für AGP kommen und im Juni vorgestellt werden. Zudem werden 24 oder gar 32 Pixel-Shader-Einheiten gemutmaßt. Gesichert ist, dass der Codename „Fudo" lautet und Shader Model 3 unterstützt wird. Im dritten Quartal soll der RV530 (Mittelklasse) und etwas später der langsamere RV515 folgen – ebenfalls für PCI-E sowie AGP und in 90-nm-Fertigung. Während Ati für den RV530 eine Leistung auf Radeon-X800-Niveau anpeilt, ist der RV515 voraussichtlich für den Einsteigerbereich gedacht. Zudem berichtet die Online-Seite www.the-inquirer.net, dass Nvidias neuer G70-Chip das „tape out" hinter sich habe und zeitnah zum R520 veröffentlicht wird.

Info: www.ati.de | www.nvidia.de



WINDOWS XP X64

64-Bit-Version von XP ist fertig

Die 64-Bit-Versionen von Windows XP und Server 2003 werden derzeit auf CD gepresst. In Deutschland ist Windows XP x64 voraussichtlich noch diesen Monat verfügbar. Laut www.heise.de gibt es aber keine komplett lokalisierte Version, sondern nur eine deutschsprachige Benutzerschnittstelle. Zudem erscheint x64 nur als OEM-Version, bei Interesse müssen Sie das Betriebssystem also zusammen mit neuer Hardware kaufen.

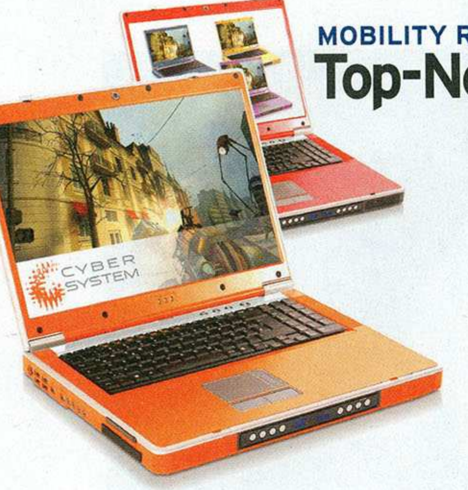
Info: www.microsoft.de

RD480/RD400

SLI-Alternative von Ati

Nach Nvidia steigt Ati mit der MVP-Technik (ehemals: AMR) in den Dual-Grafikkarten-Bereich ein. Im Gegensatz zu SLI wird dabei keine Steckbrücke als direkte Verbindung benötigt. Zudem lassen sich verschiedene Modelle kombinieren. So läuft beispielsweise eine günstige Radeon X700 Pro zusammen mit dem Top-Modell X850 XT-PE. Im Dual-Modus wird das Bild schachbrettartig aufgeteilt; dabei wird dynamisch bestimmt, welche Karte welchen Bereich rendert. MVP-fähige Chipsätze kommen von Via (K8T890 Pro) und Ati selbst. Der Grafikchip-Gigant bringt neben dem RD400 für Sockel 775 den RD480 für AMD-CPUs (Sockel 939). Eine Vorstellung erwarten wir zur Fachmesse Computex ab dem 31. Mai.

Info: www.ati.de



MOBILITY RADEON X800 XT

Top-Notebook-Grafik von Ati

Nachdem Nvidia mit der Geforce Go 6800 Ultra eine ernsthafte Alternative zu Desktop-Grafikkarten in aktuelle Notebooks pflanzt, schlägt Ati zurück: Die Mobility Radeon X800 XT (M28 Pro) verfügt im Gegensatz zum Rivalen mit zwölf Pixel-Shader-Einheiten gleich über 16 Pipes. Der GDDR3-Speicher wird mit stolzen 256 Bit angebunden. Um Strom zu sparen, schaltet der Chip bei geringer Auslastung nicht benötigte PCI-Express-Lanes ab. Die Taktraten waren zum Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Als einer der ersten Hersteller stattet Cyber System seine Notebooks mit Mobility X800 XT aus.

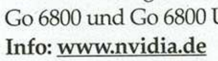
Info: www.ati.de

NV42

Neuer Grafikchip für Geforce 6800

Ohne offizielle Ankündigung ist auf ersten Geforce-6800-Karten der NV42-Grafikchip aufgetaucht. Das NV41-Update wird nicht bei IBM in 130 Nanometer produziert, sondern bei TSMC in 110-nm-Fertigung. Wie der NV41 hat der NV42 physikalisch nur zwölf Pixel-Shader-Einheiten (drei Quads). Daher ist es nicht möglich, eine 16-PS-Einheiten-Version freizuschalten. Laut Nvidia kommt der NV42 fortan bei allen 12- oder 8-Pipe-Modellen der 6800-Reihe zum Einsatz. Dazu gehören Geforce 6800, 6800 LE sowie Go 6800 und Go 6800 Ultra.

Info: www.nvidia.de



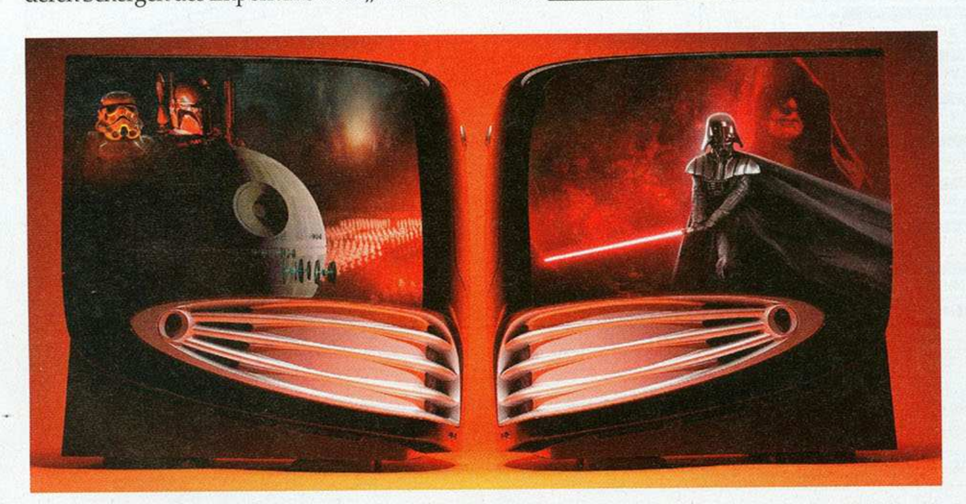


AURORA: STAR WARS EDITION

Star-Wars-PCs von Alienware

Noch in diesem Halbjahr soll es von Alienware einen offiziell lizenzierten **Star Wars**-Computer geben. Neben einer besonderen Lackierung des Gehäuses warten die speziellen Rechner aus der Aurora-Serie beispielsweise mit Film-Soundtracks, Wallpapers und Desktop-Skins auf. Der Käufer hat die Wahl zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht. Die „Dunkle Seite" ist ein schwarzes Gehäuse mit Darth Vader, Darth Maul und anderen Schergen des Imperiums. Das „Helle Seite"-Gehäuse zeigt Obi-Wan Kenobi, Yoda und Luke Skywalker. Beide Systeme werden mit 64-Bit-Prozessoren von AMD ausgestattet und bieten Nvidia-SLI-Grafik sowie PCI-Express-Technik. Sie haben die Wahl zwischen Athlon 64 oder 64 FX sowie Geforce 6800 Ultra, 6800 GT (einzeln oder im SLI-Verbund) und 6600 GT. Ein Rechner im **Star Wars**-Design mit Athlon 64 3000+ und Geforce 6600 GT kostet 2.000 Euro – ein Schnäppchen für **Star Wars**-Fans.

Info: www.alienware.de



Geforce 6800 Ultra mit 512 MByte von Aopen

Als einer der ersten Hersteller bringt Aopen mit der Aeolus 6800 Ultra DVD512 eine 512-Megabyte-Karte auf den Markt. Die Spezifikationen der 777 Euro teuren PCI-Express-Platine sind dieselben wie bei der 6800 Ultra mit 256 Megabyte. Eine AGP-Variante mit 512 Megabyte Grafikspeicher ist nicht geplant.

Info: www.aopen.de

SLI-Webseite von Nvidia

Nvidia stellt eine umfangreiche Seite online, die sich ausschließlich mit SLI-Systemen beschäftigt. Unter www.slizone.com finden Sie neben einer Einbauanleitung praktische Downloads oder Lösungshilfen für häufig auftretende Probleme.

Info: www.slizone.com

AMD verliert, Intel mit Gewinnen

AMD hat im ersten Quartal 2005 einen Verlust von 17,4 Millionen US-Dollar gemacht, im Vorjahreszeitraum gab es noch einen Gewinn von 45 Millionen Dollar. Eine Woche später präsentiert Intel die Geschäftsergebnisse: Der Weltmarktführer für Computerchips hat im ersten Quartal des Jahres 2,1 Milliarden US-Dollar Gewinn erzielt, im Vorjahreszeitraum waren es 1,7 Milliarden US-Dollar.

Info: www.intel.de | www.amd.de

XGI präsentiert funktionierenden XG47-Chip

Auf dem IDF in Taipeh zeigt XGI eine lauffähige Version des XG47. Der PCI-Express-Grafikchip unterstützt erstmals Extremecache, das ähnlich wie Atis Hypermemory oder die Turbocache-Technik von Nvidia funktioniert und neben dem lokalen Grafik-RAM den Hauptspeicher des PCs nutzt.

Info: www.xgitech.com

Takt-Tool von Sapphire

Sapphire stellt der Redaktion das Übertaktungstool Trixx vor. Damit lassen sich nicht nur Chip- und Speichertakt, sondern auch die Lüfterdrehzahl verändern und automatisch die maximale Taktrate ermitteln. Trixx liegt ab sofort Sapphire-Platinen bei, funktioniert jedoch auch mit Karten von anderen Herstellern.

Info: www.sapphiretech.de

BenQ mit neuem Brennrekord bei Double Layer

Das interne IDE-Laufwerk DW1640 beschreibt Double-Layer-Rohlinge mit bis zu achtfacher Geschwindigkeit. Bei gewöhnlichen Plus- respektive Minus-Medien landen die Daten mit 16x auf dem Silberling. Wiederbeschreibbare DVD-Rohlinge brennt das Laufwerk mit sechsfacher Geschwindigkeit. Zudem sollen Seamless Link IV und QScan für eine sehr gute Brennqualität sorgen. Der DW1640 ist bereits erhältlich und kostet 80 Euro.

Info: www.benq.de



Bilder: AMD

Kraft der zwei Kerne

Prozessoren mit zwei Kernen sollen ihre Vorgänger in den Schatten stellen und Anwendern völlig neue Möglichkeiten eröffnen. PC Games hat den Test gemacht.

Megahertz um jeden Preis – das war gestern. Die neuen Desktop-Prozessoren sind wieder langsamer getaktet, haben aber einen zweiten Kern auf dem Chip, der entsprechend optimierte Programme deutlich beschleunigen soll.

Intel hat den Anfang gemacht und einen Prototyp des Intel Extreme Edition mit 3,2 Gigahertz und zwei Kernen an Tester verschickt. Verfügbar wird der Chip allerdings erst im Mai oder Juni sein. AMD hält mit der kommenden X2-Serie dagegen. Die neuen Desktop-Prozessoren erhalten die Prozessornamen X2 4200+ bis 4800+ und sollen ebenfalls bis Juni verfügbar sein. Bei gleichem Takt vergibt AMD damit bis zu 800 „virtuelle" Megahertz für den zweiten Kern.

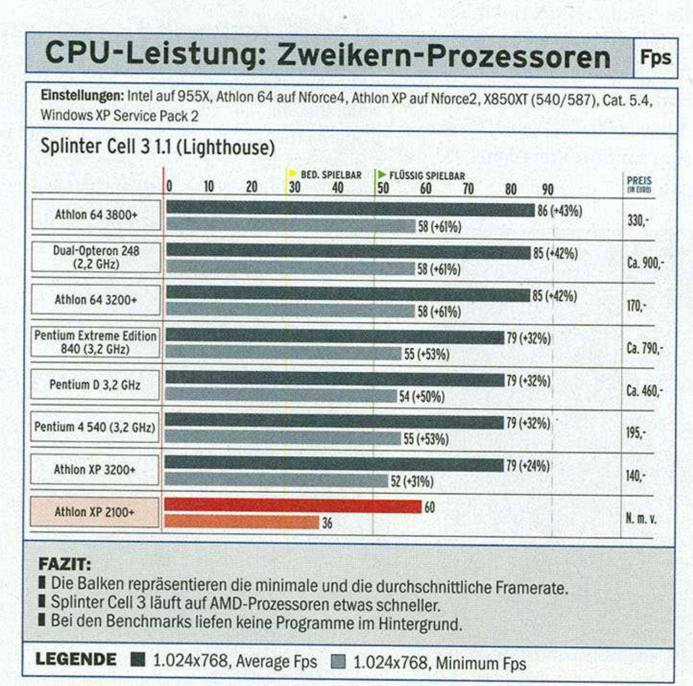
Leistung bei Spielen

In der Praxis bringt der zusätzliche Kern unter Umständen tatsächlich einen ordentlichen Leistungsschub – aber vorläufig nicht bei Spielen. Kaum ein Spiel wurde so programmiert, dass es die Rechenarbeit auf mehrere Einheiten verteilen kann. Die Leistungsdaten sind folglich ernüchternd: Der neue Zweikern-Pentium EE mit 3,2 GHz, der knapp 1.000 Dollar kosten wird, ist auf einem normalen Rechner nur unwesentlich schneller als ein Athlon XP 3200+ für 140 Euro. Der Zweikern-Pentium-4 ist allerdings dann stark, wenn neben dem Spiel viele Programme im Hintergrund laufen.

Bei den Tests büßte ein älterer Athlon XP 3200+ bei hoher Hintergundlast durchschnittlich fast die Hälfte seiner Leistung ein, ein Athlon 64 3200+ verlor zwar bis zu 28 Prozent, ermöglichte aber noch ruckelfreies Spielen. Der Zweikern-Pentium steckte die zusätzliche Last am besten weg, verlor aber ebenfalls bis zu 10 Prozent Leistung.

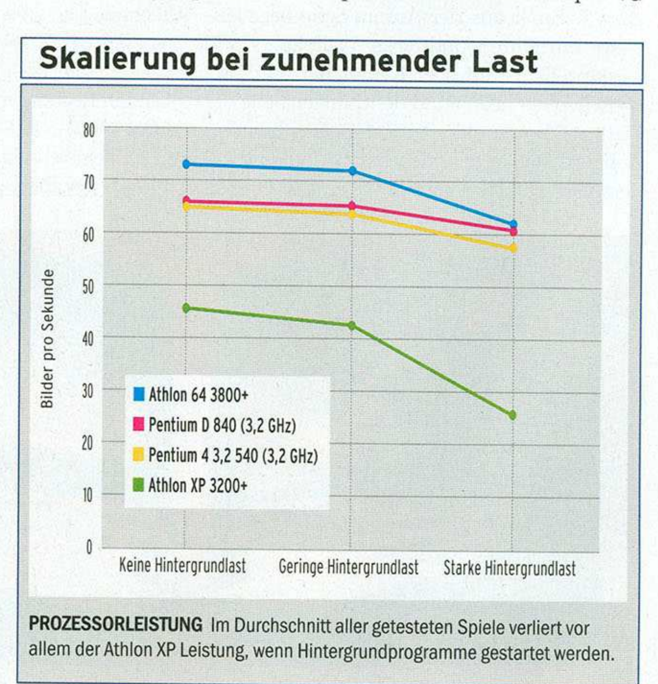
Preise

Die Preise der Zweikern-Prozessoren werden anfangs von rund 200 bis 800 Euro reichen. Bis zu den ersten Preissenkungen sind nur zwei Zweikern-Prozessoren relativ preiswert: der Pentium D 830 (3,0 GHz, ca. 270 Euro) und der Pentium D 820 (2,8 GHz, ca. 210 Euro). Beide kosten nur unwesentlich mehr als die entsprechenden Einkern-Chips. (cg)



FAZIT:
- Die Balken repräsentieren die minimale und die durchschnittliche Framerate.
- Splinter Cell 3 läuft auf AMD-Prozessoren etwas schneller.
- Bei den Benchmarks liefen keine Programme im Hintergrund.

LEGENDE ■ 1.024x768, Average Fps ■ 1.024x768, Minimum Fps



PROZESSORLEISTUNG Im Durchschnitt aller getesteten Spiele verliert vor allem der Athlon XP Leistung, wenn Hintergrundprogramme gestartet werden.



Prozessor-Evolution

Hardware-Geschichte: PC Games testet 72 CPUs von 300 MHz bis 3.730 MHz. Was leisten ältere Modelle wie der Pentium 3 im Vergleich zu aktuellen Varianten?

Bereits 1965 sagte Gordon Moore voraus, dass sich die Zahl der Transistoren bei Prozessoren alle 18 Monate verdoppeln würde. Bislang behält der Intel-Mitbegründer Recht. Während die ersten Pentium-CPUs 1994 noch mit 3,3 Mio. Transistoren auskamen, dampft Intel heute beim P4 Extreme Edition mit Prescott-Kern satte 125 Mio. Halbleiterbauelemente aufs Silizium.

MHz-Wahn

Augenfälligster Fortschritt bei Desktop-Prozessoren ist natürlich die Taktrate. Das langsamste Modell in unserem Vergleich ist der Pentium II mit bescheidenen 300 MHz. Intels P4 EE verfügt über bis zu 3.730 MHz – das ist mehr als die zwölffache Taktrate. Auch beim Zwischenspeicher hat sich in den letzten sechs Jahren CPU-Entwicklung viel getan: Während die ersten Duron-Versionen (Spitfire- oder Morgan-Kern) mit nur 64 kByte L2-Cache liefen, befinden sich auf dem Kern der Pentium-4-6xx-Reihe stolze 2 MByte L2-Zwischenspeicher. Wie sich dadurch die Spieleleistung verbessert, zeigt die große Benchmarktabelle auf den nächsten beiden Seiten.

Technik-Besonderheiten

Nachdem der Pentium MMX vor rund acht Jahren mit der namensgebenden Multi Media Extension vorgestellt wurde, hat sich auch bei den Befehlssätzen einiges getan. So folgten 3DNow! (K6-II), SSE (P3), SSE2 (P4) und SSE3 (P4 E). Intel stattet Pentium-4-Prozessoren zudem seit zwei Jahren mit Hyper Threading aus und emuliert so zwei CPUs, obwohl physikalisch nur einer vorhanden ist. AMD konnte hingegen im September 2003 mit dem Athlon 64 die erste 64-Bit-fähige Desktop-CPU anbieten. Intel hat erst in diesem Jahr zurückgeschlagen: Die 6xx-Modelle unterstützen als erste P4-Modelle die 64-Bit-Erweiterung EM64T. Der nächste wichtige Entwicklungsschritt bei AMD und Intel sind die ersten Dual-Core-CPUs.

Hitzeentwicklung

Analog zu Transistorzahl und Performance stieg jedoch der Energieverbrauch der CPUs und damit auch die anfallende

Die wichtigsten CPU-Meilensteine

ZEITLEISTE

1997 Slot 1 - Pentium 2



Die älteste CPU in unserem Test ist der Pentium 2 mit 300 MHz für den Slot 1.

1999 Super Sockel 7 - K6-III



AMDs K6-III, der letzte Sockel-7-Prozessor, hat immerhin 256 kByte L2-Cache.

1999 Sockel 370 - Pentium 3



Der P3 wurde bis 1 GHz parallel für Sockel 370 und Slot 1 verkauft.

1999 Slot A - Athlon K7

Tüftler schalteten per „Goldfinger-Device" Spannung und Multiplikator frei.

2000 Sockel A - Athlon B



Der Athlon 650 MHz war die erste CPU für den langlebigen Sockel A (auch: Sockel 462).

Spieleleistung und Thermal Design Power (TDP)

PROZESSOR

Thermal Design Power (Watt): 0, 20, 40, 60, 80, 100, 120

Durchschnittliche Leistung (FPS): 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110

Pentium 4 560 3.600 MHz (Prescott)
Pentium 4 EE 3.733 MHz (Prescott)
AMD Athlon 64 FX-55 2.600 MHz (Clawhammer)
Pentium IV 1.700 MHz (Willamette)
Celeron D 335J 2.800 MHz (Prescott)
Pentium IV 3.400 MHz (Northwood)
AMD Athlon C 1.400 MHz (Thunderbird)
Celeron 1.700 MHz (Willamette)
AMD Athlon XP 3200+ 2.200 MHz (Barton)
AMD Athlon XP 2400+ 2.000 MHz (Thoroughbred)
AMD Athlon B 1.000 MHz (Thunderbird)
AMD Athlon 64 3500+ 2.200 MHz (Winchester)
Pentium II 300 MHz (Klamath)
Pentium IV 2.400 MHz (Northwood)
AMD Duron 800 MHz (Spitfire)
Pentium III 933 MHz (Coppermine)
AMD Duron 600 MHz (Spitfire)
Pentium III 667 MHz (Coppermine)

Abwärme. Das maximale Maß der abzuführenden Verlustleistung wird Thermal Design Power (kurz: TDP) genannt. Lag die TDP beim Pentium 2 mit 300 MHz noch bei 43 Watt, sind es beim P4 560 satte 115 Watt und somit deutlich mehr Abwärme. Die Konsequenz: Statt simplen Miniaturlüftern und groben Aluminium-Kühlrippen, wie etwa beim Pentium 3 noch völlig ausreichend, sehen AMD und Intel für jüngere CPUs einen Kupferkern samt 60-Millimeter-Lüfter vor. In der Tabelle oben rechts haben wir das Verhältnis von Leistung und TDP veranschaulicht. Ein auffälliger Ausreißer ist der Celeron 1.700 MHz (Willamette), der trotz schwacher Leistung über eine TDP von 84,6 Watt verfügt. Löbliches Gegenbeispiel ist AMDs Athlon 64 3200+ mit dem aktuellen Winchester-Kern. Dieser ist schnell und bei maximal 67 Watt TDP leise zu kühlen.

Leistungsvergleich

Damit ältere CPUs nicht überfordert werden, neue Silizium-Sprinter hingegen ihre volle Leistung ausspielen können, haben wir uns für **Unreal Tournament 2004 (dt.)** und **Call of Duty (dt.)** als Spiele-Benchmarks entschieden. Sofern technisch möglich, stellen wir allen getesteten Prozessoren eine Geforce 6800 GT (für AGP- oder PCI-Express-Steckplatz) sowie 512 oder 1.024 MByte Speicher zur Seite. Nach kleineren Kompatibilitätsproblemen – besonders mit den CPUs älterer Semester – und drei verbrauchten Tuben Wärmeleitpaste entstand die große Benchmark-Tabelle, die Sie auf den nächsten beiden Seiten finden. (dm/oh)

Spieleleistung und Thermal Deign Power



SOCKEL 370 Selbst ein drei Jahre alter Pentium III lief in unseren Tests problemlos mit der brandneuen Geforce 6800 GT (AGP).

AUSGESTORBEN Erste Sockel-423-CPUs brauchten RD-RAM (inklusive Terminator-Modul). Slot-Prozessoren konnten sich nicht durchsetzen.

Die wichtigsten CPU-Meilensteine

ZEITLEISTE



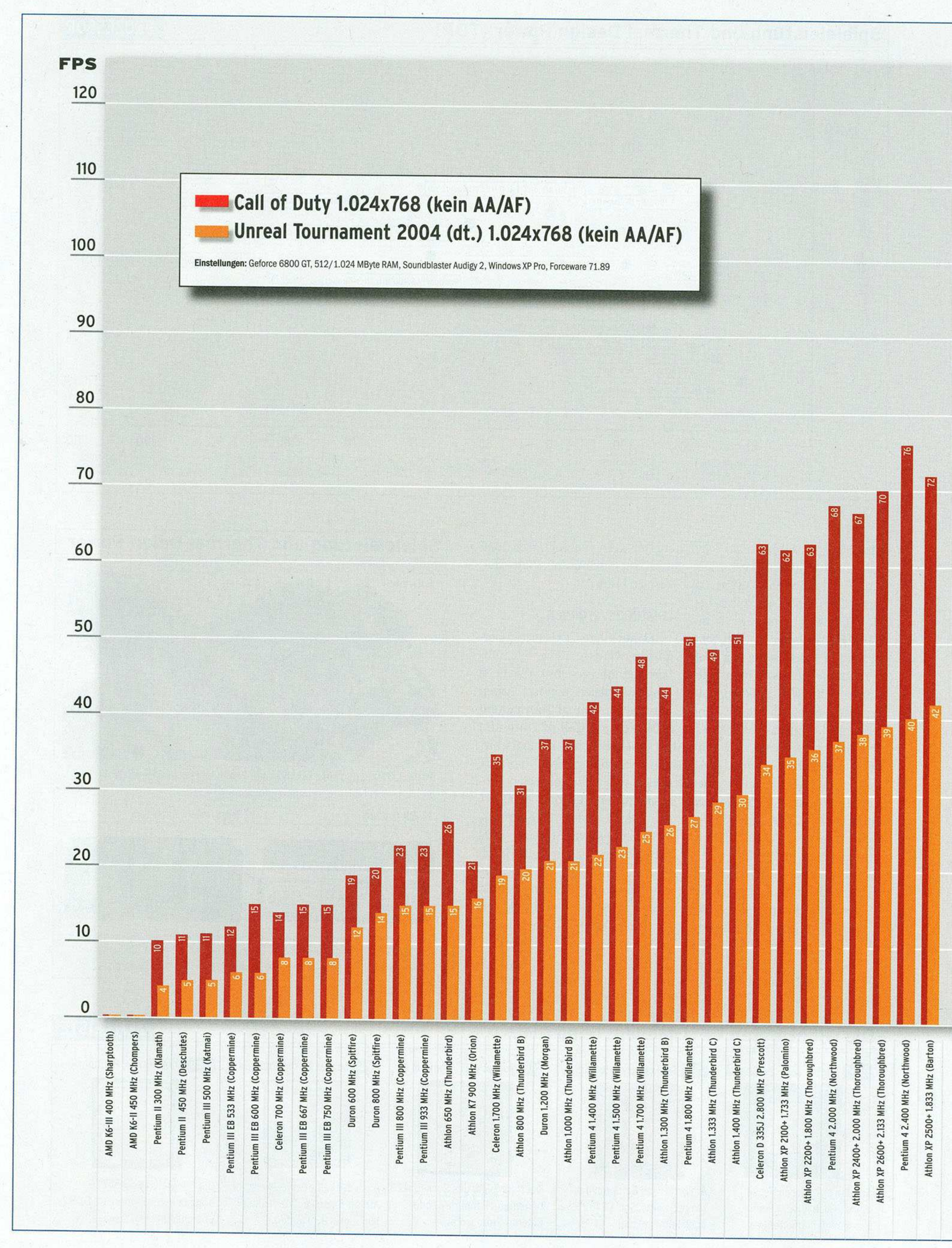
2000 Sockel 423 - Pentium 4: Für den erfolglosen Sockel eignete sich nur der Pentium 4 mit Willamette-Kern.

2001 Sockel A - Athlon XP: Athlon XP und Sempron halten den alten „Sockel 462“ noch immer aktuell.

2001 Sockel 478 - Pentium 4: Der Nachfolger des Sockels 423 beherbergt Pentium-4- oder Celeron-Prozessoren.

2004 Sockel 939 - Athlon 64: Auch der kommende Zweikern-Athlon-64 soll auf dem aktuellen Sockel 939 laufen.

2004 Sockel 775 - Pentium 4: Der P4 für den Sockel 775 brachte Innovationen wie DDR2-Speicher und PCI Express.


FPS
120
110
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0
Call of Duty 1.024x768 (kein AA/AF)
Unreal Tournament 2004 (dt.) 1.024x768 (kein AA/AF)
Einstellungen: Geforce 6800 GT, 512/1.024 MByte RAM, Soundblaster Audigy 2, Windows XP Pro, Forceware 71.89
AMD K6-III 400 MHz (Sharptooth)
AMD K6-II 450 MHz (Chompers)
Pentium II 300 MHz (Klamath) 10 4
Pentium II 450 MHz (Deschutes) 11 5
Pentium III 500 MHz (Katmai) 11 5
Pentium III EB 533 MHz (Coppermine) 12 6
Pentium III EB 600 MHz (Coppermine) 15 6
Celeron 700 MHz (Coppermine) 14 8
Pentium III EB 667 MHz (Coppermine) 15 8
Pentium III EB 750 MHz (Coppermine) 15 8
Duron 600 MHz (Spitfire) 19 12
Duron 800 MHz (Spitfire) 20 14
Pentium III 800 MHz (Coppermine) 23 15
Pentium III 933 MHz (Coppermine) 23 15
Athlon 650 MHz (Thunderbird) 26 15
Athlon K7 900 MHz (Orion) 21 16
Celeron 1.700 MHz (Willamette) 35 19
Athlon 800 MHz (Thunderbird B) 31 20
Duron 1.200 MHz (Morgan) 37 21
Athlon 1.000 MHz (Thunderbird B) 37 21
Pentium 4 1.400 MHz (Willamette) 42 22
Pentium 4 1.500 MHz (Willamette) 44 23
Pentium 4 1.700 MHz (Willamette) 48 25
Athlon 1.300 MHz (Thunderbird B) 44 26
Pentium 4 1.800 MHz (Willamette) 51 27
Athlon 1.333 MHz (Thunderbird C) 49 29
Athlon 1.400 MHz (Thunderbird C) 51 30
Celeron D 335J 2.800 MHz (Prescott) 63 34
Athlon XP 2100+ 1.733 MHz (Palomino) 62 35
Athlon XP 2200+ 1.800 MHz (Thoroughbred) 63 36
Pentium 4 2.000 MHz (Northwood) 68 37
Athlon XP 2400+ 2.000 MHz (Thoroughbred) 67 38
Athlon XP 2600+ 2.133 MHz (Thoroughbred) 70 39
Pentium 4 2.400 MHz (Northwood) 76 40
Athlon XP 2500+ 1.833 MHz (Barton) 72 42


Pentium 4 2.533 MHz (Northwood) 78 42
Athlon XP 2600+ 1.900 MHz (Barton) 74 43
Athlon XP 2600+ 2.083 MHz (Thoroughbred) 75 43
Athlon XP 2700+ 2.166 MHz (Thoroughbred) 77 44
Pentium 4 2.800 MHz (Northwood) 85 45
Athlon XP 2800+ 2.083 MHz (Barton) 78 46
Pentium 4 3.066 MHz (Northwood) 86 46
Athlon XP 3000+ 2.167 MHz (Barton) 81 48
Athlon XP 3000+ 2.100 MHz (Barton) 84 50
Athlon XP 3200+ 2.200 MHz (Barton) 87 52
Pentium 4 3.000 MHz (Northwood) 98 53
Sempron 3100+ 1.800 MHz (Paris) 85 54
Pentium 4 3.200 MHz (Northwood) 100 54
Pentium 4 3.400 MHz (Northwood) 101 54
Pentium 4 D 820 2.800 MHz (Smithfield) 100 56
Pentium 4 EE Dualcore 3.200 MHz (Smithfield) 104 57
Pentium 4 D 830 3.000 MHz (Smithfield) 102 57
Pentium 4 D 840 3.200 MHz (Smithfield) 104 58
Athlon 64 3000+ 1.800 MHz (Winchester) 86 61
Pentium 4 560 3.600 MHz (Prescott) 112 63
Pentium 4 660 3.600 MHz (Prescott 2M) 113 64
Pentium 4 570 3.800 MHz (Prescott) 118 64
Athlon 64 3200+ 2.000 MHz (Newcastle) 93 65
Athlon 64 3200+ 2.000 MHz (Clawhammer) 95 65
Pentium 4 EE 3.400 MHz (Gallatin) 121 65
Pentium 4 EE 3.466 MHz (Gallatin) 122 66
Athlon 64 3200+ 2.200 MHz (Newcastle) 99 66
Athlon 64 3200+ 2.000 MHz (Winchester) 95 67
Pentium 4 EE 3.730 MHz (Prescott) 117 67
Athlon 64 3500+ 2.200 MHz (Newcastle) 101 70
Athlon 64 3400+ 2.200 MHz (Clawhammer) 102 70
Athlon 64 3500+ 2.200 MHz (Winchester) 103 71
Athlon 64 FX-51 2.200 MHz (Sledgehammer) 102 73
Athlon 64 3700+ 2.400 MHz (Clawhammer) 105 74
Athlon 64 3800+ 2.400 MHz (Newcastle) 108 75
Athlon 64 FX-53 2.400 MHz (Sledgehammer) 109 78
Athlon 64 FX-55 2.600 MHz (Clawhammer) 117 82

Einzeltests

Im Testlabor



Nachdem wir Ihnen vor zwei Ausgaben 88 Grafikchips im Vergleich vorgestellt haben, wollen wir in diesem Heft die CPU-Geschichte anhand von Benchmarks erläutern. Vom AMD K6-2 bis zu aktuellen Rechenknechten ist alles dabei. Schrauben ist nicht Ihr Ding? Dann schauen Sie sich doch den ersten Komplett-PC von Dell nach neuem BTX-Standard an. BTX soll mittelfristig den in die Jahre gekommenen ATX-Standard ablösen. Was der Dell Dimension 5000 tatsächlich leistet, lesen Sie im Einzeltest auf der nächsten Seite. Sollte bei Ihnen ein Grafikkarten-Upgrade anstehen, empfehlen wir, sich diese Tests der Grafikkarten Powercolor Radeon X850 XT-PE und Gigabyte GV-N68128DH anzuschauen. Beide 3D-Beschleuniger haben noch eine AGP-Schnittstelle. Sie haben kein Geld für eine neue Karte? Dann holen Sie mit unseren gewohnt zuverlässigen Tunings-Tipps zu Pariah die beste Leistung aus Ihrem aktuellen PC. Zudem empfehlen wir Ihnen einen Blick auf die Treiber-Tests. (ma)

Hardware

KOMBINATION MAUS & TASTATUR



Cordless Desktop MX3100

LOGITECH | CA. € 99,-
www.logitech.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Ausstattung, Ergonomie, Akkus in Maus integriert

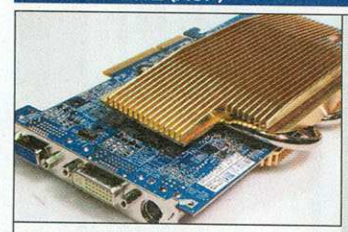
CONTRA Leicht geändertes Tastenlayout

WERTUNG		
1,41	AUSSTATTUNG	1,35
	AUSSTATTUNG	1,65
	AUSSTATTUNG	1,35

Mit dem Cordless Desktop MX3100 präsentiert Logitech den Nachfolger des Cordless Desktop MX. Die Maus des Pakets ist die prämierte MX1000. Sie tastet per Laser ab (800 dpi) und besitzt einen integrierten Li-Ion-Akku, acht Tasten sowie ein 4-Wege-Scrollrad. Zur sehr umfangreichen Ausstattung der schnurlosen Tastatur gehören 29 Sonderfunktionstasten, ein Scrollrad, ein Zoomregler, ein Drehrad zur Lautstärkeregelung sowie eine Handballenablage. Der Empfänger dient als Ladestation für die Maus und wird per USB und PS/2 mit dem Rechner verbunden. Beide Geräte werden ohne Installation der umfangreichen Software erkannt. Trotz ihres hohen Gewichts ist die Laser-Maus sehr ergonomisch und arbeitet absolut präzise und verzögerungsfrei auf allen Pads. Beim Keyboard hat Logitech das Standard-Layout geändert: Die Tasten für Bildlauf, Drucken und Pause befinden sich oberhalb des zweireihigen Mittelblocks und sind wie die F-Tasten und der Esc-Knopf geschrumpft. Mit dem sehr guten Druckpunkt und Anschlag der Haupttasten können die Sondertasten nicht mithalten. Trotz dieser kleineren Beanstandungen beim Tastenlayout und den Druckpunkten der Sondertasten ist das Cordless Desktop MX3100 sehr gut.

ALTERNATIVEN Das Wireless Desktop Elite von Microsoft kostet 70 Euro, ist aber wegen des Scrollrades nicht für Shooter-Fans geeignet. Eine preiswerte Alternative für alle Spieler ist das Logitech Cordless Desktop LX 501. Diese Tastatur-Maus-Kombi bekommen Sie schon für 50 bis 60 Euro. Richtig preiswert (40 Euro) ist das Creative Desktop Wireless Optical 6000. (fs/ma)

GRAFIKKARTE (AGP)



GV-N68128DH

GIGABYTE | CA. € 239,-
www.gigabyte.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Lautlose Kühlung, Gute Ausstattung, Fairer Preis

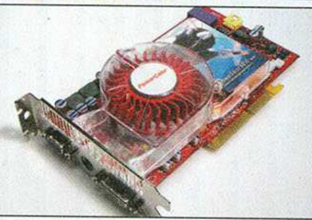
CONTRA Alter Treiber mitgeliefert

WERTUNG		
1,87	AUSSTATTUNG	2,10
	AUSSTATTUNG	1,17
	AUSSTATTUNG	2,03

Die GV-N68128DH von Gigabyte ist eine komplett passiv gekühlte Geforce 6800. Der Kühlkörper liegt aber nicht auf den Hynix-RAM-Modulen mit 2,86 ns Zugriffszeit auf. Trotz Temperatursensor ist die Anzeige der GPU-Temperatur über die Forceware nicht möglich. Die Heatpipe-Kühlung ist ausreichend, da die GPU-Temperatur selbst im 3D-Betrieb nur auf 78 Grad Celsius ansteigt. Während der Testphase ist uns bei 3D-Anwenundgen ein seltsames Stottern beziehungsweise Ruckeln aufgefallen. Als Ursache konnte V-Tuner 2 ausgemacht werden – während 3D-Anwendungen sollten Sie V-Tuner 2 also nicht im Hintergrund laufen lassen.

ALTERNATIVEN Zwar nicht passiv gekühlt, aber trotzdem leise ist die MSI NX6800-TD128. Die Karte kostet rund 250 Euro. (dw/ma)

GRAFIKKARTE (AGP)



Powercolor Radeon X850 XT-PE

TUL | CA. € 529,-
www.powercolor.com.tw

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr gute Spieleleistung, TV-In per Kabel

CONTRA Lüfter deutlich hörbar, Sehr teuer

WERTUNG		
1,48	AUSSTATTUNG	1,50
	AUSSTATTUNG	1,57
	AUSSTATTUNG	1,44

Mittlerweile tauchen im Handel Karten mit Atis Spitzen-Grafikchip X850 XT-PE auch für das AGP-Format auf. Tul hat sich bei der Powercolor-Variante für das Referenzdesign entschieden. Bei der Platinum Edition der Radeon X850 XT taktet der Grafikchip mit 540 MHz. Der GDDR3-Speicher (256 MByte, 256 Bit) arbeitet dank 1,6-Nanosekunden-Zykluszeit sogar mit 587 MHz DDR. Der üppige Referenz-Kühler blockiert den obersten PCI-Slot. Die Lüfterspannung liegt permanent bei 7,9 Volt. Damit erzeugt der 65-Millimeter-Propeller deutlich hörbare 3,5 Sone respektive 46,6 dB(A). Die Chiptemperatur bleibt mit 44,9 Grad Celsius jedoch im grünen Bereich.

ALTERNATIVEN Die X850 XT-PE von Sapphire kostet 519 Euro und erreicht die gleiche Spiele-Leistung. (dw/ma)

BAREBONE



S-presso (S1-P111)

ASUS | CA. € 269,-
www.asuscom.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

- **PRO** Preis, Multimedia-Features
- **CONTRA** Kunststoffgehäuse, Grafikkartenkompatibilität

WERTUNG 2,00 — AUSSTATTUNG 2,04 | AUSSTATTUNG 2,21 | AUSSTATTUNG 1,92

Mit dem S-presso bietet Asus einen durchdachten Sockel-478-Barebone mit integrierter Grafik an. Herzstück des S-presso ist ein Sockel-478-Mainboard mit einem i865G-Chipsatz (Onboard-Grafik) von Intel. Für Erweiterungskarten stehen ein PCI- und ein AGP-Slot zur Verfügung. Grafikkarten mit hohen Kühlern passen aufgrund des großen passiven Chipsatzkühlers nicht in das Gehäuse. Positiv: Mit wenigen Handgriffen kann das Gehäuse aufgeklappt werden. Mit der enthaltenen Fernbedienung steuern Sie im Instant-On-Betrieb und unter Windows bequem die wichtigsten Multimedia-Anwendungen.

ALTERNATIVEN Möchten Sie lieber ein AMD-System, dann empfehlen wir Ihnen den Shuttle XPC SN25P mit PCI-Express-Technologie. (lc/ma)

17-ZOLL-LCD



PM17T

ASUS | CA. € 250,-
www.asuscom.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

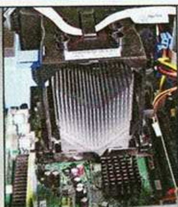
- **PRO** Günstiger Preis, Energieverbrauch
- **CONTRA** Niedrige Leuchtkraft, Schwache Farbbrillanz

WERTUNG 2,43 — AUSSTATTUNG 2,28 | AUSSTATTUNG 2,39 | AUSSTATTUNG 2,50

Asus setzt im PM17T ein TN-Panel mit einer Reaktionszeit von 16 Millisekunden (Schwarz-Weiß-Schwarz-Wechsel) ein. Wir messen im Farbkombinationstest 26 Millisekunden, damit ist das LCD spieletauglich. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 50 bis 160 Candela pro Quadratmeter einstellen. Zum Arbeiten reicht das aus, doch für Spiele und Filme ist die Leuchtkraft zu gering. Im Betrieb zieht das LCD nur 30 Watt aus dem Stromnetz. Die Helligkeitsverteilung ist befriedigend bis gut: Die Messpunkte weichen bis zu zehn Prozent voneinander ab. Die Bildschärfe des PM17T ist sehr gut, doch die Farbbrillanz erreicht nur die Note „befriedigend" bis „gut".

ALTERNATIVEN Für den gleichen Tarif bekommen Sie das bessere LCD Iiyama Prolite L435S. (ma)

BTX-KOMPLETT-PC

Dimension 5000

DELL | CA. € 1.000,-
www.dell.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

- **PRO** Niedrige Lautstärke, Niedriger Stromverbrauch
- **CONTRA** Aufrüstbarkeit, Kein Staubschutz

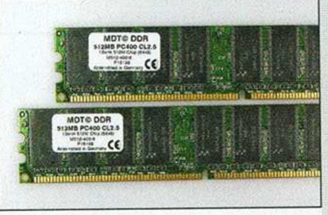
WERTUNG 2,39 — AUSSTATTUNG 2,92 | AUSSTATTUNG 1,92 | AUSSTATTUNG 2,38

Mit seiner BTX-Bauweise ist der Dimension 5000 eher ein Exot unter den Komplett-PCs. Die Skepsis gegenüber der neuen (Intel-)Norm BTX ist zumindest beim Dimension 5000 von Dell unbegründet. Dank ausgeklügeltem Design und aufeinander abgestimmter Hardware bietet er noch gute Spiele-Leistung bei geringer Geräuschentwicklung. Herzstück der mit 1,1 Sone (Windows) und 2,1 Sone (3D) leisen Kühlung ist das passive Thermal-Modul (CPU-Kühler) aus Aluminium. Für den Luftaustausch im schlichten Gehäuse sorgen ein großer 120-mm-Lüfter zwischen dem Thermal-Modul und der Frontblende sowie ein 80-mm-Lüfter im Netzteil. Beide Modelle sind thermogeregelt und drehen erst bei zunehmender Wärmeentwicklung, beispielsweise im Spielebetrieb, voll auf. Gerade einmal zwei PCI-, ein PCI-E-x1- und ein PCI-E-x16-Slot bieten Platz für Erweiterungen. Auch das Gehäuse gewährt nur Raum für zwei 5,25-Zoll- und drei 3,5-Zoll-Laufwerke. Für einen Office- und Spiele-PC ist diese begrenzte Erweiterbarkeit allerdings noch akzeptabel. Dank der ordentlichen Geforce 6800 hat Dell einen relativ günstigen und schnellen PC in der BTX-Bauweise im Angebot. Die Spiele-Leistung ist gut, wer allerdings in hohen Auflösungen mit AA und AF spielen will, sollte lieber mit einem Grafikkarten-Modell der 6800-GT-Serie liebäugeln. Negativ sind der fehlende Staubschutz und die geringe Erweiterbarkeit.

Produktname	Dimension 5000 (Bestellcode: TEST-D05507R)
Prozessor	Intel P4 3,2 GHz EE (Sockel 775, Prescott)
Arbeitsspeicher	2x 512 MByte (DDR2-667, CL5)
Mainboard	Dell Dimension 5000 (Intel 915G)
Grafikchip	Nvidia Geforce 6800 (Chip: 325 MHz, RAM: 300 MHz DDR)
Festplatte	Maxtor 7Y250M0 (250 GByte, 7.200 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Philips DVD8631 (DVD+R/-R: 16x, DVD+RW 8x, DVD+DL: 4x)
Soundkarte	Creative Audigy 2 ZS
Kartenleser	SD, CF, MMC, SM, XD
Anschlüsse	LAN 10/100 MBit/s, 6x USB2.0, LPT, COM
Garantie	12 Monate (Pick-up)

ALTERNATIVEN Mehr Leistung bekommen Sie mit dem Dimension XPS 4. (lc)

ARBEITSSPEICHER



M512-400-8

MDT | CA. € 60-
www.mdt.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

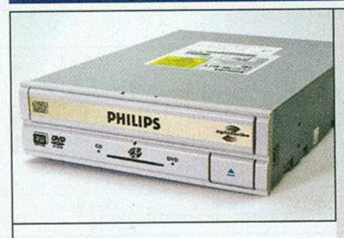
- **PRO** Gute Latenzen, Bauart single-sided
- **CONTRA** Aufkleber unvollständig, Übertaktungspotenzial

WERTUNG 2,13 — AUSSTATTUNG 3,33 | AUSSTATTUNG 1,31 | AUSSTATTUNG 2,00

Wer nach single-sided Speichermodulen für den Athlon 64 sucht, wird bei MDTs DDR400-Riegeln fündig. Falls Sie beim Athlon 64 nämlich zwei double-sided Speichermodule auf einem Speicherkanal einsetzen, takten viele Mainboards das RAM auf DDR333-Niveau herunter. Sowohl unser Nforce4-SLI-PC als auch das Intel-Referenzsystem (i875P) zeigen eine gute Spiele-Leistung. Zudem lassen sie sich bei DDR400 und CL2-3-3-6 mit schärferen Speicherlatenzen betreiben, als es vom Hersteller vorgegeben wird (CL2,5-3-3-8). Bei den Übertaktungstests auf der Intel-Plattform erzielen die Riegel eine hohe Frequenz von 260 MHz. Auf dem AMD-System laufen die Module jedoch nur bis 215 MHz stabil.

ALTERNATIVEN 40 Euro mehr kostet der Kingston KHX3200UL/512. (ma)

DVD-BRENNER



DVDR16LSK

PHILIPS | CA. € 70,-
www.philips.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

- **PRO** Lightscribe, Zugriffszeiten, Brennqualität
- **CONTRA** DVD-Minus-Brenngeschw.

WERTUNG 2,20 — AUSSTATTUNG 2,60 | AUSSTATTUNG 1,95 | AUSSTATTUNG 2,15

Mit dem DVDR16LS präsentiert Philips einen internen 16x-DVD-Brenner. Dieser beherrscht die so genannte Lightscribe-Technologie zum Beschriften von Rohlingen ohne Stift. Mit der Lightscribe-Technik können speziell präparierte Rohlinge mit einem Text oder einem Bild „beschriftet" werden. Mit 16facher Schreibgeschwindigkeit beschreibt der DVDR16LS einen DVD-Plus-Rohling in 6:03 Minuten. Mit unseren Plextor-Rohlingen (16X) traten nur am Ende des Brennvorgangs gehäuft korrigierbare PO-Fehler auf – die Schreibqualität ist daher als gut einzuschätzen. Die Lautstärkeentwicklung ist mit 2,4 Sone bei maximaler Drehzahl hörbar, aber nicht störend.

ALTERNATIVEN Günstiger, aber ohne Lightscribe-Technik ist der Nu Tech DDW-163. (lc/ma)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Abgewertet ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit wird die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt. *** Durchschnittswert aus Far Cry (dt.), NFSU 2, Half-Life 2 und Riddick.

AGP-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	84 Fps	68 Fps	2,00
MSI NX6600GT-VTD128	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	84 Fps	68 Fps	2,00
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 199,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	86 Fps	69 Fps	2,08
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	82 Fps	66 Fps	2,11
PNY Geforce 6600 GT	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	2,6 Sone	84 Fps	68 Fps	2,12
MSI NX6600-VTD128 Diamond	€ 169,-	Geforce 6600	128 DDR [2,0 ns]	400 MHz/400 MHz DDR	3,0 Sone	71 Fps	54 Fps	2,13
Asus N6600 GT	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	520 MHz/550 MHz DDR	2,6 Sone	87 Fps	71 Fps	2,15
Innovision 6600 PE-AGP	€ 169,-	Geforce 6600	128 DDR [2,0 ns]	400 MHz/400 MHz DDR	3,7 Sone	71 Fps	54 Fps	2,23
Albatron AGP6600GT	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	505 MHz/475 MHz DDR	5,3 Sone	85 Fps	68 Fps	2,26
Sparkle SP-AG43GDH	€ 174,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	2,6 Sone	84 Fps	68 Fps	2,28

AGP-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 519,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	95 Fps	96 Fps	1,40
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 469,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	96 Fps	87 Fps	1,40
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 519,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	95 Fps	96 Fps	1,42
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	96 Fps	87 Fps	1,43
MSI NX6800U-T2D256	€ 449,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	94 Fps	85 Fps	1,43
Gigabyte GV-R80X256V	€ 449,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	95 Fps	96 Fps	1,47
Asus V9999 Ultra Deluxe	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	96 Fps	87 Fps	1,47
Albatron Trinity Geforce 6800 Ultra	€ 459,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	94 Fps	85 Fps	1,48
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Leadtek Winfast A400 GT	€ 299,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,7 Sone	90 Fps	79 Fps	1,49
Asus AX 800 XT	€ 489,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	95 Fps	96 Fps	1,49

PCI-Express-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Leadtek PX6600 GT TDH Extreme	€ 184,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/560 MHz DDR	1,6 Sone	71 Fps	35 Fps	2,04
Preis-Leistungs-Tipp ▶ MSI NX6600GT-TD128E	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,2 Sone	68 Fps	29 Fps	2,06
Asus N6600GT Extreme	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/500 MHz DDR	1,9 Sone	71 Fps	32 Fps	2,07
Gainward Ultra/1960PCX XP GS	€ 189,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/575 MHz DDR	2,9 Sone	71 Fps	35 Fps	2,10
Connect 3D Radeon X800	€ 230,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	70 Fps	38 Fps	2,11
Gigabyte GV-NX66T128VP	€ 159,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	70 Fps	31 Fps	2,11
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	525 MHz/550 MHz DDR	1,2 Sone	71 Fps	32 Fps	2,12
Aopen Aeolus 6600 GT	€ 179,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	3,0 Sone	68 Fps	29 Fps	2,15
Sapphire Radeon X800	€ 249,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	3,0 Sone	70 Fps	38 Fps	2,16
XFX Geforce 6600 GT	€ 169,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	68 Fps	29 Fps	2,16

PCI-Express-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 549,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	78 Fps	58 Fps	1,23
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 539,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	1,5 Sone	79 Fps	59 Fps	1,27
HIS Radeon X850 XT PE	€ 569,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	2,3 Sone	79 Fps	59 Fps	1,32
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 529,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	82 Fps	52 Fps	1,36
Gainward Ultra/2600 GS	€ 539,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	3,9 Sone	83 Fps	54 Fps	1,40

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Philips 109B50	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	Gut	Sehr gut	60/11 Watt	Light Frame 3	1,91
LG 901B	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
CTX VL951T	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	85/10 Watt	Keine	2,14
Yakumo 996N	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

* Neues Bewertungssystem

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m²	X-Brite-Technik	1,93*
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 320 cd/m²	Spieletauglich	1,98*
Viewsonic VP171b (8 ms)	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	105 bis 220 cd/m²	Höhenverstellbar	2,05*
Benq FP71E+	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m²	Lautsprecher	2,17*
Philips 170P5ES	€ 329,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	25 bis 190 cd/m²	Lautsprecher, Lightframe	2,18*

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Maximale Luminanz	Besonderheiten	Wertung
Eizo L778	€ 799,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m²	Lichtsensor	1,92*
Sony SDM-HS94P	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 330 cd/m²	X-Black LCD	1,98*
Hyundai Imagequest L90D+	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m²	-	2,07*
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Viewsonic VX912	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 195 cd/m²	-	2,09*
Samsung Syncmaster 193P	€ 399,-	D-Sub	26 ms	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 210 cd/m²	Magicbright, Magictune	2,11*



MAINBOARDS

Sockel 462 (Sockel A) – Athlon (XP), Sempron, Duron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG¹/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung
Asus A7N8X-E Deluxe (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	1008/1.01	1x 8X/0/0/5	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,86
Delta 2 Platinum	€ 84,-	Nforce2 Ultra 400	11.B/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Gut	1,95
Abit AN7	€ 94,-	Nforce2 Ultra 400	15/1.0	1x 8X/0/0/5	100 MBit/s	100-300 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,05

Sockel 754 – Athlon 64, Sempron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG¹/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung
MSI K8N Neo3-F	€ 90,-	Nvidia Nforce4	1.0/1	1x 8x/1 x16/1/3	1.000 MBit/s	190-400 MHz	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,66
Abit KV8 Pro	€ 85,-	K8T800 Pro	11/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	2x SATA(-RAID), Diagnose-LED	DDR200-DDR400 (2)	Gut	1,70
MSI K8N Neo Platinum (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 100,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Sehr gut	1,81
Epox 8KDA3J	€ 90,-	Nforce3 250 Gb	05.01.2005/1.0	1x 8X/0/0/6	1.000 MBit/s	200-300 MHz	2x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (3)	Gut	2,04

Sockel 939 – Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG¹/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung
Gigabyte K8NXP-9	€ 165,-	Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 155,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,39
Asus A8N-SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 230,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/1 x16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 150,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RADI), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,48
Gigabyte K8NF-9 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 95,-	Nforce4	F2/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,50
Abit AN8	€ 140,-	Nforce4 Ultra	17.02.05/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,52
Epox 9NDA3+	€ 130,-	Nforce3 Ultra	02.02.05/1.0	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 160,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,60
Abit AX8	€ 115,-	VIA K8T890	1.0/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,68
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 185,-	Nforce4 SLI	1.25/A	0/2 x16/2 x2/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Frontbl	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit AV8	€ 110,-	Via K8T800 Pro	12/1.1	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RADI),Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,74
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 150,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	0/1 x16/1 x1/1 x2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,80

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG¹/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung
Abit Fatality AA8XE	€ 230,-	925XE	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	1.000 & 100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag-LED	DDR2 (4)	Sehr gut	1,54
Asus P5AD2 Premium	€ 240,-	925X	1004/1.02	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR2 (4)	Gut	1,81
MSI 865PE Neo3 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 80,-	i865PE	5.20/3	1x 8X/-/-/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR1 (4)	Gut	1,85
DFI Lanparty 925X-T2	€ 190,-	925X	28.07.04/A00	0/1 x16/3 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-380 MHz	4x SATA(-RAID), Firew, Trageriem.	DDR2 (4)	Gut	1,88
MSI 915P Combo-FR	€ 100,-	915P	1.6/1	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR1 (2)/DDR2 (2)	Gut	2,13
Elitegroup 915P-A	€ 80,-	915P	1.0/1.1	1/1 x16/3 x1/2	1.000 MBit/s	200-255 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR1 (2)/DDR2 (2)	Gut	2,17

Sockel 478 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG¹/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart/Slots	Spieleleist.	Wertung
Abit IC7-Max3	€ 160,-	Intel i875P	1.4/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-412 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Sec. IDE	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,62
Asus P4C800-E Deluxe	€ 150,-	Intel i875P	1006/1.03	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit IC7	€ 114,-	Intel i875P	2.2/1.1	1x 8X/0/0/5	-	100-412 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,75
MSI 865PE Neo2-PFS PE (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 80,-	Intel i865PE	2.0/1.0	1x 8X/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA, USB-2.0-Hub, Rundkabel	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,93

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

¹ Nachgewertet ² Angaben „NF2" (Nforce2), „925X" (Alderwood) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PCGH-Overclocking-Tests

DDR400/433/466/500/533/550/600 unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)²	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair CMX512-3200XL	€ 130,-	1 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 260,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 110,-	1 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Twinmos Twister Pro Kit	€ 220,-	1 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Infineon DDR2-533	€ 80,-	1 x 512 MByte/8 x 512 MBit/SS	266 MHz/355 MHz	CL4-4-4-12	CL3-3-3-11	1,88
Kingston KHX5400D2K2/1G	€ 270,-	1 x 512 MByte/8 x 512 MBit/SS	338 MHz/345 MHz	CL4-4-4-12	CL3-3-3-11	2,03
OCZ PC4200 Dual Channel Enhanced Latency	€ 280,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	266 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,05
Kingmax 256 MB DDR-500 Hardcore Series	€ 50,-	1 x 256 MByte/8 x 256 MBit/SS	250 MHz/255 MHz/280 MHz	CL3-4-4-8	CL2,5-3-3-7	2,16
G.Skill 3200DSU2-1GBLB	€ 290,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	300 MHz/250 MHz/255 MHz	CL3-4-4-8	CL2-3-2-5	2,21
Kingston KHX3500AK2/1G	€ 280,-	2 x 512 MByte/16 x 256 MBit/DS	217 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-3-7	2,39

CPU-KÜHLER

* Preis ohne Lüfter ** Muss mit dem Mainboard verschraubt werden *** Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...***	Wertung
Thermalright XP-120 (Papst 4412 F/2GL)	www.pc-cooling.de	€ 51,-*	478/754/939/940	Alu/Kupfer	0,5/0,1 Sone	53/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,60
Thermaltake Silent Boost K8 (Preis-Leistungs-Tipp)	www.frozen-silicon.de	€ 19,-	754/939/940	Kupfer	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,61
Zalman CNPS7700-Cu**	www.pc-cooling.de	€ 42,-	A/478/775/754/939/940	Kupfer	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,64
Blacknoise NB-Cool Scraper**	www.blacknoise.de	€ 56,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,68
Cooler Master Ultra Vortex**	www.compito.de	€ 29,-	478/754/939/940	Kupfer	4,2/0,7 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,69

Die wichtigsten Mainboard-Chipsätze für AMD

Nforce4 SLI

Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon 64, Athlon 64 FX, Sempron
Sockel: 939
Grafikport: PCI Express
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: HW-Firewall, SATA

Nforce3 Ultra

Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon 64, Athlon 64 FX, Sempron
Sockel: 939, 754
Grafikport: AGP
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: SW-Firewall, SATA

K8T890

Hersteller: VIA
Prozessoren: Athlon 64, Athlon 64 FX, Sempron
Sockel: 939
Grafikport: PCI Express
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: SATA

K8T800 Pro

Hersteller: VIA
Prozessoren: Athlon 64, Athlon 64 FX, Sempron
Sockel: 939, 754
Grafikport: AGP
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: SATA

Tipp der Redaktion

Redakteur Daniel Möllendorf
Bereich: Infrastruktur

Wenn Sie Ihre AGP-Grafikkarte behalten wollen, bieten Nforce3 und K8T800 Pro ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Beim Rechnerneukauf sollten Sie gleich zu einem PCI-Express-Chipsatz greifen. Derzeit ist der Nforce4 in größeren Stückzahlen verfügbar und unterstützt als einziger SLI.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Tsunami VA3000-SNA	€ 129,-	7/4	2(2)	Leicht (5,6 Kilo)	46/55/28 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,81
Arctic Cooling Silentium T1	€ 105,-	4/2	3(2)	Schwer (12,0 Kilo)	46/59/33 Grad Celsius	35 dB(A), 2,3 Sone	1,92
Thermalrock Ocean Dome (2AW)	€ 144,-	5/5	5(5)	Leicht (7,0 Kilo)	50/65/31 Grad Celsius	42 dB(A), 3,6 Sone	1,93
Cooler Master Centurion 5 (CAC-T05)	€ 70,-	5/5	2(2)	Leicht (8,0 Kilo)	49/63/30 Grad Celsius	37 dB(A), 2,8 Sone	1,94
Pearl Silver Attention	€ 50,-	7/4	6(0)	Normal (11,0 Kilo)	53/68/30 Grad Celsius	36 dB(A), 2,2 Sone	1,99

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 120,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,54
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 145,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Revoltec Chromus II RPS-450 V2	www.listan.de	€ 90,-	430/190 Watt	28/34/27 Ampere	0,7/1,8 Sone	45,5 Grad Celsius*	1,74
Antec TPII-480P Truepower 2.0	www.antec.com	€ 100,-	460/289 Watt	30/38/33 Ampere	0,9/1,9 Sone	42,5 Grad Celsius*	1,84
Ac Bel API4PC01	www.acbel.com	€ 75,-	400/152 Watt	30/30/34 Ampere	0,9/2,4 Sone	41 Grad Celsius*	1,92

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 154,-	SATA	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Hitachi HDS722525VLSA80	€ 134,-	SATA	250 GByte	7.200	0,8 Sone	12,2 ms (mittel)	8 MByte	49,8 MByte/s	47,4 MByte/s	1,54
Hitachi HDS722512VLSA80	€ 84,-	SATA	123,5 GByte	7.200	1,2 Sone	12,4 ms (mittel)	8 MByte	49,2 MByte/s	47,4 MByte/s	1,58
Hitachi HDS722525VLAT80	€ 114,-	IDE	200 GByte	7.200	1,4 Sone	11,8 ms (mittel)	8 MByte	51,0 MByte/s	49,9 MByte/s	1,64
Seagate ST3200822A	€ 99,-	IDE	200 GByte	7.200	1,2 Sone	15,2 ms (mittel)	8 MByte	54,9 MByte/s	54,0 MByte/s	1,72

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD
** Abgewertet



	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-716A	€ 115,-	IDE	16x/8x/16x/4x/4x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,82
MSI DR16-B2	€ 99,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:39 Minuten	2,6 Sone/41 dB(A)	4:46 Minuten	1,84
Nu Tech DDW-163	€ 64,-	IDE	16x/4x/16x/4x/2,4x	5:56 Minuten	6:27 Minuten	3,4 Sone/42 dB(A)	4:46 Minuten	1,92
LG GSA-4160B	€ 77,-	IDE	16x/4x/8x/4x/2,4x	6:04 Minuten	8:00 Minuten	2,5 Sone/39 dB(A)	4:41 Minuten	2,05
Philips DVDR16LSK	€ 70,-	IDE	16x/4x/8x/4x/2,4x	6:03 Minuten	8:21 Minuten	2,4 Sone/38 dB(A)	4:46 Minuten	2,20

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 124,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 49,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 44,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 64,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 90,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 299,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 429,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Teufel Concept G THX 7.1	€ 399,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5300	€ 139,-	5+1	280 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	1,89

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 239,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Creative SB Audigy Player	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 149,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo III	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Deutlich spürbar	Gut	Gut	1,96
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlung der Hardware-Redaktion

RADEON X850 XT ICEQ II VIVO



Hersteller: HIS
Preis: € 519,-
Website: www.hisdigital.com
WERTUNG: **1,36**

Grafikkarte mit viel Ausstattung

Die X850 XT IceQ II VIVO von HIS ist mit dem VGA-Silencer von Arctic-Cooling ausgestattet, der die Karte auf 47,3 Grad kühlt und dabei mit noch angenehmen 1,8 Sone läuft. Der Grafikchip ist mit 520 MHz und der GDDR3-Speicher mit 540 MHz getaktet. HIS garantiert einen stabilen Betrieb mit 540/590 MHz DDR, wofür aber das Tool Iturbo installiert werden muss. Per Übertaktung sind sogar 570/610 MHz DDR möglich. Zur Ausstattung gehören Power DVD 6, ein HDTV-Adapter sowie S-Video- und Composite-Kabel. (sr)

RAPTOR GAMING M2



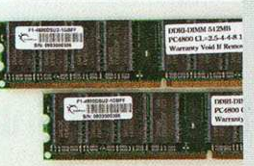


Hersteller: Raptor Gaming
Preis: € 50,-
Website: www.raptor-gaming.com
WERTUNG: **1,34**

Maus mit Gewichtsoptimierung

Die Raptor Gaming M2 besitzt fünf Tasten, ein 4-Wege-Scrollrad und ein 2,50 Meter langes Anschlusskabel. Per Knopfdruck kann die Empfindlichkeit schrittweise von 400 bis 2.400 dpi erhöht, aber nicht verringert werden. Ein Menü nach der Treiberinstallation gibt Auskunft über die gewählte dpi-Zahl. Das Leergewicht der Maus beträgt 108 Gramm. Dieses kann mit zwei Gewichten um 20 bzw. 30 Gramm aufgestockt werden. Die M2 hat ein sehr gutes Gleitverhalten, arbeitet präzise und reagiert ohne Verzögerung. (sr)

F1-4800DSU2-1GBFF



Hersteller: G.Skill
Preis: € 270,-
Website: www.gskill.com
WERTUNG: **2,01**

Speicher mit Overclocking-Potenzial

Das DDR600-Speicher-Bundle (2x 512MByte) von G.Skill erreicht zwar nicht die 300-MHz-Grenze, aber auf einem Intel-Rechner mit i875P-Chipsatz läuft der Speicher noch mit 260 MHz stabil. Auf einem Nforce4-SLI-System dagegen arbeitet der Speicher noch bei 240 MHz stabil. Um diese Taktfrequenzen zu erreichen, wird ein Mainboard benötigt, das mindestens 2,7 Volt Speicherspannung anbietet. Beim Speicherlatenz-Tuning durchliefen die Testmodule mit den Werten von CL2-2-2-5 (DDR400) problemlos alle Tests. (sr)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC155 USB	€ 109,-	3,0 Meter	156 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,50
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 74,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Teac Powermax HP-10	€ 49,-	4,0 Meter	320 Gramm	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,58
Plantronics .Audio 90	€ 29,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Terratec Mystify Commander	€ 49,-	3,0 Meter	90 Gramm	Gut	Gut	Gut	1,70
Genius HP-5.1 V	€ 60,-	2,5 Meter	246 Gramm	Befriedigend bis gut	Befriedigend	Befriedigend bis gut	2,68



MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 47,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,19
Logitech MX1000 Laser	€ 52,-	8 + 4-Wege Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,26
Razer Diamondback	€ 41,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	1,33
Logitech MX510	€ 30,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,56
MS Intellimouse Explorer & Fingerprint Reader	€ 67,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400 dpi	Keine	Mit geringen Einschränkungen	1,63



TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 27,-	Hart	Hoch	PS/2, USB	21 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,35
Logitech Media Keyboard	€ 19,-	Mittel	Hoch	PS/2	17	Vorhanden	Ja	1,42
Typhoon Navigator Office XP	€ 9,-	Mittel	Hoch	PS/2	31 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,46
Saitek Gaming Keyboard	€ 40,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	3 + Command Pad	Vorhanden	Ja	1,71
Genius KB 16e-Scroll	€ 13,-	Mittel	Mittel	PS/2	16 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,92



KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX	€ 80,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,57
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 68,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,87
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 61,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06

Preis-Leistungs-Tipp

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel	€ 154,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,34
Logitech Momo Racing Force	€ 99,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 68,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78
Trust FF380 Force Feedback Race Master	€ 58,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Gut	1,97



Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Wingman Cordless Rumblepad	€ 30,-	13 + Schubregler	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Thrustmaster Firestorm Wireless	€ 22,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
Saitek P2500 Rumble Force	€ 18,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Logitech Dual Action Gamepad	€ 19,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91



Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Top Gun Afterburner	€ 78,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,46
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 62,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Cyborg Evo Force	€ 54,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Cyborg Evo Wireless	€ 43,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 250,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68

Preis-Leistungs-Tipp

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: AMD Sempron 3100+ (Paris)	€ 86,-
Kühler: Thermaltake TR2-M6	€ 7,-
Hauptplatine: Abit KV8 Pro (K8T800 Pro, S. 754)	€ 74,-
RAM: Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL3	€ 43,-
Grafikkarte: Sparkle SP-AG43DH (Geforce 6600)	€ 116,-
Soundkarte: Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 23,-
Festplatte: Maxtor 6Y080L0 (80 GByte)	€ 46,-
Netzteil: Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 75,-
Gehäuse: Frozen-Silicon Silverline 602	€ 49,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Athlon 64 3200+ (Winchester)	€ 153,-
Kühler: Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine: Elitegroup Nforce4-A939 (Nforce4, S.939)	€ 73,-
RAM: Infineon 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 92,-
Grafikkarte: Asus N6600GT Extr. (Geforce 6600 GT)	€ 169,-
Soundkarte: Creative SB Audigy LS	€ 25,-
Festplatte: Samsung SP1213N (120 Gbyte)	€ 65,-
Netzteil: Ac Bel API4PC01 (400 Watt)	€ 75,-
Gehäuse: Casetek CS-1020	€ 55,-

HIGH-END-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Athlon 64 FX-55 (Clawhammer)	€ 750,-
Kühler: Thermaltake Silent Boost K8	€ 19,-
Hauptplatine: Asus A8N-SLI D. (Nforce4 SLI, S. 939)	€ 135,-
RAM: Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 166,-
Grafikkarte: 2x MSI NX6800 U.-T. (Geforce 6800 Ultra)	€ 878,-
Soundkarte: Creative SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 189,-
Festplatte: Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 154,-
Netzteil: Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 120,-
Gehäuse: Lian Li PC-V1000	€ 187,-

Rossis Rumpelkammer





„Viele Tierfreunde scheuen die enormen Kosten und Mühen, welche ein eigenes Haustier mit sich bringt. Eine schöne Alternative ist da das Beobachten der heimischen Fauna in Wald und Flur."

Der echte Naturfreund wird dabei natürlich darauf achten, seinen Geländewagen oder sein Moped nur im Standgas zu bewegen, um die Umwelt nicht unnötig zu belasten. Leider erweisen sich viele Tiere dennoch als erstaunlich unkooperativ. Das scheue Reh wäre zwar mit einem gezielten Hieb relativ leicht dazu zu bewegen, sich eingehend beobachten zu lassen, nimmt dann aber aus purer Boshaftigkeit stets eine recht unnatürliche Haltung an. Kurzum: Alle so genannten „Zivilisationsflüchter" eigenen sich nur bedingt zur Beobachtung. Leichter hat es der Tierfreund mit den „Zivilisationsfolgern", die im Allgemeinen nicht so hysterisch auf unsere Annäherungsversuche reagieren. Da es aber nicht jedermanns Sache ist, Ratten, Tauben und Pinscher zu studieren, wird man dennoch gerne auf das scheue, heimische Wild zurückgreifen, welches auch geschmacklich unbedingt vorzuziehen ist. Von entscheidender Wichtigkeit ist hier jedoch die Wahl der Lokalität. Ich bevorzuge inzwischen die weite Flur längs der Autobahn. Hier bieten sich dem Forscher mannigfaltige Möglichkeiten – man muss sich nur noch die dritte Dimension dazudenken.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Der Wolfmann

Hallo Rossi,

ich will mal das Rätsel mit dem Zitat „Du kannst alles mischen, aber nie Benzin und Alkohol!" lösen. Das Zitat stammt von Wolfman Jack.

Gruß, Robert Geßner

Jetzt bin ich doch etwas überrascht von unserer Leserschaft. Ich hätte mir nie träumen lassen, dass derartig viele (bei 150 E-Mails habe ich aufgehört zu zählen) dieses Zitat, geschweige denn Wolfman Jack kennen. Da die erste E-Mail von Robert kam, geht das handsignierte Dingsda (irgendetwas werd ich schon finden) auch an ihn.

FDM Reload

Hallo PC Games!

als ich vorhin versuchte, auf die Homepage des Monats, nämlich www.moddingfreak.de, zu gelangen, stellte sich heraus, dass es diese Seite gar nicht gibt. Beim näheren Betrachten des Bildes und ein wenig Augenzusammenkneifen erkannte ich, dass die eingegebene Adresse im Screenshot www.moddingfreax.de hieß. Da möchte dieser nette Herr seine Seite vorstellen und ihr druckt sie falsch ab. Er verdient eine weitere Chance, gebt doch bitte im nächsten Heft des Monats die richtige Adresse an!

Danke, Arend

Als ich es geschrieben habe, war da noch ein „x". Ebenso nach dem Layout. Wieso dann im gedruckten Heft ein „k" daraus wurde, ist ein klarer Fall für die X-Akten. Aber du hast natürlich Recht: Es wäre ein Jammer, dieser Seite keine zweite Chance zu geben.

Bitte melde dich!

Hallo PC Games!

Ihr müsst mir helfen. Das erste Mal nach vielen Jahren treuen Lesens der besten Game-Zeitschrift der Welt brauch ich mal eure Hilfe. In der Ausgabe 05/05 auf Seite 42 oben links ist meine Traumfrau abgebildet: Zelena. Ich habe das ganze Internet nach diesem Frauen-Clan Les Seules abgesucht. Bitte helft mir. Danke!

Pascal

Wie bist du denn drauf? Ich gebe ja zu, dass das, was man auf dem briefmarkengroßen Foto erkennen kann, einen halbwegs ansehnlichen Eindruck macht, aber deswegen gleich von „der Traumfrau" zu sprechen, zeugt entweder von allzu sprunghaften Entschlüssen oder einer übermäßigen Testosteronausschüttung, hervorgerufen durch eine unselige Melange aus Frühling und Pubertät. Vielleicht hat sie 53 Piercings, riecht nicht gut, hat drei Beine und/oder ist eigentlich ein Mann? Ach, Bub, bist du leicht zu beeindrucken. Solche Kleinigkeiten wie Alter, Ansichten und Herkunft interessieren dich in deinem Zustand ja eh nicht. Da ich aber unter keinen Umständen Infos herausgebe, ohne dass es die Betreffenden billigen, werd ich dir bei deiner Suche auch nicht behilflich sein. Aber vielleicht liest die Gute ja gerade mit, erbarmt sich und schickt mir eine E-Mail, die ich dann an dich weiterleiten soll. Vielleicht wachsen mir aber auch Geldscheine aus den Ohren.

Hier kommt die Maus

Hallo Rainer,

ich wollte dir erklären, warum es kein Katzenfutter mit Mausgeschmack gibt: Während alle anderen Geschmacksarten von getöteten Tieren gewonnen werden (alles „echte" Geschmacksaromen), gibt es in der Industrie keine weitere Verwendung für tote Mäuse. Also müssten extra Mäuse gezüchtet und gehalten werden, nur um sie zu töten und ins Katzenfutter zu stecken. Und das ist in Deutschland verboten. Vielleicht fällt ja eine Kleinigkeit für mich ab, wenn ich dir schon den Lauf der Welt erkläre?

Mit freundlichen Grüßen: Oliver Liegois

Ich habe es von dir (und 45 anderen) vernommen und bin auch durchaus willens, dies zu glauben. Leuchtet ja auch ein, dass man keine Tiere töten darf, die gegessen werden sollen. Das wird das Schwein im Hinterzimmer der Metzgerei bestimmt beruhigen. Die unzähligen Mäuse, die an Terrarienbesitzer verkauft werden, wurden wahrscheinlich auch nur als Haustiere gezüch-



http://www.stortroopers.com
Einen Avatar kann man immer mal brauchen, um sich in Foren, Chats etc. zu präsentieren. Viele werden den „Avatar-Baukasten" ganz nützlich finden.

http://www.spamfan.de
Spam, die Geisel aller Postfächer? Falsch! Nicht jeder hasst Spam. Spam hat sogar seine eine eigene Fan-Seite.





http://www.selbstabholen.de
Wer Sperriges bei Ebay kauft oder sonst etwas zu transportieren hat, braucht entweder ein Auto, viel Geld für die Spedition oder einfach nur diese Seite!

Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Aber welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail-Adresse.

tet. Obwohl – in dem Fall beißt ja der Kunde nicht selbst zu. Rätselhaft ist nur, dass hier noch keine findigen Chemiker zugeschlagen haben. Mir wird jetzt keiner erzählen wollen, dass für den Erdbeergeschmack meines Kaugummis auch nur eine einzige Erdbeere ihr Leben lassen musste! Warum kann man kein künstliches Mausaroma herstellen? Mit Vogel geht es ja auch, wie meine Tütensuppe beweist. Ja, liebe Chemiker – ich hab auch keine Ahnung, wie nun eine Maus schmeckt. Aber wenn ihr den riesigen Markt der Katzenbesitzer erobern wollt, müsst ihr schon selber in den sauren äh … Apfel beißen. Bildlich gesprochen.

Ausgekaut

Hallo PC-Games Team,

*ich habe mich sehr über die zwei **World of Warcraft**-Poster in den beiden letzten Ausgaben gefreut. Bevor ich sie jedoch aufhängen konnte, hat sie sich mein kleiner Sohn Felix (sieben Monate, zahnt gerade) vom Tisch geangelt und sie, wie alles andere, das er in die Finger bekommt, sofort in den Mund genommen und „zerkaut". Da die beiden Poster jetzt eher einem Pappmachéklumpen ähneln und sich so gar nicht mehr aufhängen geschweige denn anschauen lassen, wollte ich fragen, ob die Möglichkeit besteht, die Poster noch einmal zu bekommen. Für entstehende Kosten würde ich selbstverständlich aufkommen. In hoffnungsvoller Erwartung einer Antwort verbleibe ich derweilen*

Mit freundlichen Grüßen: Gerald Stutz

Sehr geehrter Herr Stutz,

für zahlende Abonnenten tun wir nahezu alles. Darum mein Rat: Freuen Sie sich doch einfach! Diese Batzen kann man prima an die Wand hängen und sie haften sogar von selbst! Mütter pflegen ja bekanntlich ohnehin so ziemlich alles aufzuheben, was ihren Nachwuchs betrifft, und so können Sie mithilfe Ihres Filius Ihrem Wohnraum ein gänzlich neues, originelles Ambiente verpassen. Diese Klumpen trocknen nach einiger Zeit, haften aber dennoch erstaunlich gut. Bis Ihr Spross volljährig ist, sollten Sie problemlos in Ihrem Heim die gemütliche Atmosphäre einer Grotte geschaffen haben. Denkbar wäre natürlich auch, die erstarrten Klumpen in eine merkwürdige Form zu pressen – Joseph Beuys ist mit dergleichen reich geworden! Sollten Sie aber meinen überaus kreativen Lösungsvorschlägen abgeneigt sein, ist natürlich schon Ersatz für Sie unterwegs. Werfen Sie mir dann aber nicht vor, dass Sie weder reich noch berühmt werden!

Nässeschutz

Hallo Rossi!

Letztens musste ich schmerzlich erfahren, dass die PC Games ja gar nicht wasserfest ist. Als ich vom letzten Einkauf kam, legte ich die Zeitschrift kurzzeitig auf das Dach meines Autos, um schnell die anderen Sachen reinzutragen. Als ich dann nach ca. 20 Minuten wiederkam, musste ich feststellen, dass es regnete und die Zeitschrift völlig durchnässt war. Das sind immerhin fünf Euro, die wörtlich baden gegangen sind. Darum möchte ich dich bitten, dass du mir ein Abo der PC Games spendierst.

Viele Grüße: Roman

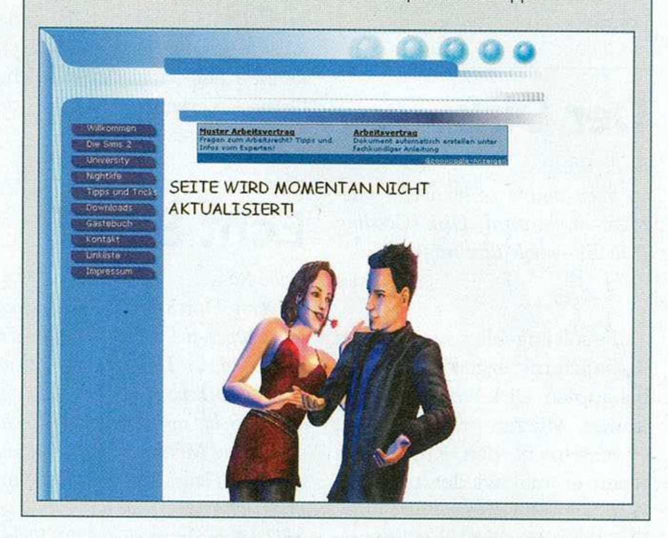
Eine Zeitschrift, die sich als nicht wasserfest erweist – das muss ein echter Schock für Sie gewesen sein, oder? Mir ist jetzt nicht so ganz klar, worin der versteckte Vorwurf begründet ist. Haben Sie nie über den baulichen Unterschied zwischen Dach, Rückbank und Kofferraum (die gebräuchlichsten Ablagen in einem PKW) sinniert? Wobei Ersteres nahezu immer ausscheidet, es sei denn, man deponiert dort Gegenstände, von denen man sich trennen möchte. Zusätzlich ist mir in Ihrem Schreiben eine krasse Diskrepanz zwischen den Begriffen „kurzzeitig", „schnell" und „ca. 20 Minuten" aufgefallen, über die ich mich nicht nä-

Homepage des Monats

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.

www.diesims.netwizz.de

Marco Amstuz hat eine recht nützliche Seite für alle Fans von den Sims im Netz – unter anderem findet man dort eine Fülle praktischer Tipps.



Das intime Quiz



An dieser Stelle findet Ihr jeden Monat das intime Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

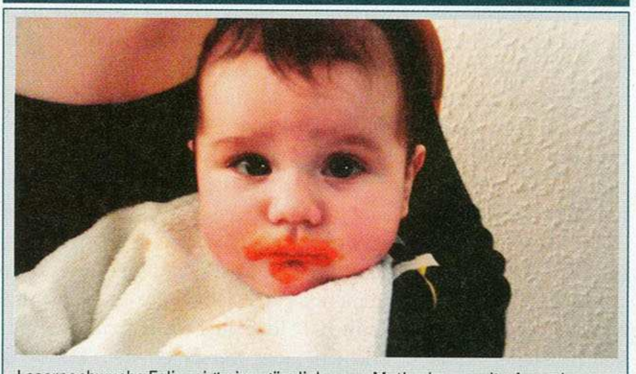
Die Frage des Monats lautet:

Christian Sauerteig beeindruckte uns anlässlich einer Feier …

a) … als Damenimitator
b) … als Imitator von Modern-Talking-Barde Thomas Anders
c) … als Imitator eines Türstehers
d) … als Eintänzer

Im Vormonat war die richtige Antwort natürlich „d" und Lars aus München ist um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher.

PC-Games-Leser des Monats



Lesernachwuchs Felix zeigt eine gänzlich neue Methode, um alte Ausgaben der PC Games zu entsorgen; wir nennen sie die … äh … kulinarische Methode. Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

her auslassen möchte, die aber dennoch Grund zur Vermutung gibt, dass Sie unter mehreren, hausgemachten Problemen zu leiden haben. Ein Abo würde da wenig bringen. Ich fürchte, dass sich auf dem Weg vom Briefkasten zum bevorzugten Leseplatz im Heft Kleintiere einnisten könnten.

Der Dirk

Hallo Rossi,
mich würde es brennend interessieren, warum Dirk Gooding IMMER eine Mütze trägt.

Grüße: Schranz

Es soll angeblich Leute geben (habe ich mir sagen lassen), die behaupten, Dirk würde deshalb immer Mützen tragen, damit er sich nicht den Kopf stößt, wenn er mal wieder unter einem Schreibtisch hindurchläuft. Das ist natürlich eine infame Lüge und Dirks athletischer Körperbau widerspricht dem (hey – mehr ist für 10 Euro echt nicht drin!). Im Ernst: Es gibt da verschiedene Theorien. Aber ich glaube, es liegt daran, dass Dirk einfach gerne Mützen trägt.

Damenhaft

Hallo,
in Heft 4/05 auf Seite 44 ist eine Dame in einer grünen Rüstung zu sehen. Meine Frage: Zu welchem Spiel gehört sie? Wäre supernett, wenn ihr mir das beantworten könntet.

mfg becki

Das Spiel nennt sich **Splinter Cell 3**, was sehr schwer zu erraten war, da der Titel nur in einfachen Großbuchstaben gedruckt wurde und sich mehrere Zentimeter vom Objekt entfernt befand. Zudem wurde auch nicht explizit darauf hingewiesen, dass es sich bei der Headline zugleich um den Titel des betreffenden Spiels handelt. Wenn Sie die Dame mit dem täuschend ähnlichen Model (schräg darunter) vergleichen, werden Sie unschwer eine mehr als nur oberflächliche Ähnlichkeit feststellen können, und ein kurzer Blick in den dazugehörigen Text zeigt, dass es sich hierbei um eine „Sam-Fisher-Figur" handelt. Nein, „Sam" steht nicht für „Samantha"! Eigentlich habe ich mich über Ihre Frage kaum gewundert – ich bin vieles gewohnt. Aber mich würde dennoch brennend interessieren, ob Sie bei dieser „Dame" der ausgesprochen maskuline Köperbau nicht etwas misstrauisch gemacht hat, vom Dreitagebart und den Springerstiefeln ganz zu schweigen. Okay – auch ich kenne Kneipen, in denen solche Damen verkehren, meide sie aber tunlichst.

Echt Schaf

Hallo Rossi,
beim Durchstöbern der neuen PC Games fiel mir auf Seite 176 beim Bild des Dell Inspiron etwas Ungewöhnliches auf. Dort steht ein kleines Schaf auf dem Laptop, wohl irgendein Merchandising-Produkt aus dem Hause Phenomedia. Nun frage ich mich, was das Ding da soll? Ist das etwa eine Art Glücksbringer für Hardwaretests oder gar ein Geisterschaf, welches nur auf Fotos zu sehen ist? Bitte um Antwort, ich mache mir Sorgen. Zu dem „Preisausschreiben" auf Seite 184 („Vorbildlich"): „Du kannst alles mischen ... nur nicht Benzin und Alkohol!" = Wolfman Jack, falls ich der Erste bin, will ich was vom Gooding, aber nix Verderbliches.

MFG Michael

Das Schaf ist Bestandteil eines extrem fortschrittlichen Screensavers in Ultra-3D. Nein? Das Notebook hat natürlich eine USB-Schnittstelle („Unser Schaf Blökt"). Unglaubwürdig? Okay: Das Schaf stammt aus dem privaten Fundus meines Kollegen Daniel und seine Bedeutung ist eigentlich fix erklärt: Es hat keinerlei Nutzen und dient keinem tieferen Sinn. Unsere Zeitschrift wird nun mal von Menschen gemacht und die mögen eben privaten Firlefanz am Arbeitsplatz. Sein Teddy befindet sich gerade außerhalb des Bildausschnittes – wie auch der Rest des ganzen Chaos, welches ja bekanntlich den Arbeitsplatz eines Redakteurs auszeichnet. Vielleicht wäre es eine putzige Idee, hier ab und zu mal ein Bild der verschiedenen Dekoartikel meiner Kollegen zu veröffentlichen, soweit sie jugendfrei und strafrechtlich irrelevant sind? Was meint ihr dazu?

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



BISSIG Zelena vom Frauenclan Les Seules zeigte auf der CeBIT ihre Zähne. Vergebens – die Damen verloren haushoch gegen ihre männlichen Kollegen.

PC-Games-Leser Christopher Schech aus Wörrstadt hatte zum CeBIT-Foto den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein PC-Games-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 13. Juni 2005. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



DER JUNGE MIT DER GITARRE Kai Rosenkranz von Piranha Bytes greift als Sound-Designer für den dritten Teil der Gothic-Serie in die Saiten.



10 TOPSPIELE MIT VIELEN AUSZEICHNUNGEN





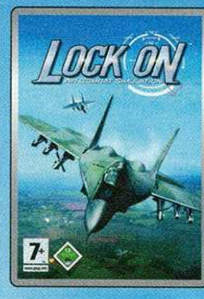


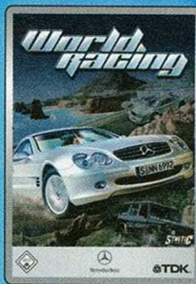




















Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** gleich 10 Toptitel auf einmal!

Die neue Spielesammlung Gold Games 8 von Ubisoft bietet erstmals 10 Toptitel auf DVD-ROM: Tom Clancy's Splinter Cell – Lords of Everquest – Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield – Prince of Persia: Sands of Time – Fluch der Karibik – Beyond Good & Evil – Lock On: Air – Combat Simulation – XIII – Biathlon – World Racing.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



- ☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ☐ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Golden Games Vol. 8 (Art.-Nr.: 002665)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 20

Fragen an die Redaktion

1. The Movies

*Ich warte nun schon fast ein Jahr auf das Spiel **The Movies**, da ich das Thema sehr cool finde und mit **Hollywood Pictures** aufgewachsen bin. Doch langsam bin ich es leid, immer wieder vertröstet zu werden. Kommt Lionhead denn diesmal hin mit dem vierten Quartal dieses Jahres oder kann ich das Spiel ganz abschreiben? Gibt es noch alternative Games, in denen man Filme produziert?*

CHRISTIAN BARG

JUSTIN STOLZENBERG: Auch wir finden die Idee, die hinter **The Movies** steckt, genial und konnten bereits im vergangenen Jahr eine sehr fortgeschrittene Beta-Version bei einem Entwicklerbesuch spielen. Mit Peter Molyneux steckt allerdings ein absoluter Perfektionist hinter **The Movies**, der sich den Luxus erlauben kann, Veröffentlichungstermine auch mal zu verschieben. Im Fall von **The Movies** beispielsweise ist das ursprünglich geplante Filmschnitt-Programm jüngst noch einmal komplett ausgetauscht worden. Nach unserem Eindruck ist ein Erscheinungstermin im Jahr 2005 realistisch; Gleiches gilt übrigens auch für den zweiten Teil von **Black & White**. Thema Alternativen: Außer dem erwähnten Oldie **Hollywood Pictures** gibt es kein Spiel, das in eine ähnliche Richtung geht. Wobei man **The Movies** damit auch nur schwer vergleichen kann, da hier die individuellen Charaktere der einzelnen Schauspieler ähnlich wie in **Die Sims 2** eine wichtige Rolle spielen sollen.

2. Gran Turismo 3

*Ein Bekannter von mir hat das PlayStation-2-Spiel **Grand Turismo 3**. Gibt es ein ähnliches Spiel auch für den PC? **Underground 2** ist ja eigentlich nicht schlecht, mir aber zu unrealistisch.*

MIKE KIEKEBUSCH

CHRISTIAN SAUERTEIG: Need for Speed Underground 2 ist auf dem PC schon eine Klasse für sich, wenn es aber noch einen Tick realistischer sein soll, können wir **GTR** wärmstens empfehlen. Falls Sie vor allem der Gegenverkehr bei **Underground 2** stört, ist möglicherweise auch **Juiced** von Interesse. Dort geben Sie mit über 50 authentischen Fahrzeugen auf abgesperrten Stadtkursen gegen intelligente PC-Gegner mit einem realistischen Fahrmodell Gas – zahlreiche Tuning-Optionen inklusive. Auch das demnächst erscheinende **World Racing 2** könnte Ihnen gefallen.

3. Halo für PC?

*Ich habe **Halo 2** auf der Xbox eines Freundes gespielt und war von dem Spiel völlig begeistert. Da **Halo 1** auch für PC erhältlich ist, wollte ich wissen, ob und wenn ja, wann **Halo 2** rauskommt.*

CHRISTIAN KARLOVITZ

BENJAMIN BEZOLD: Das mit der **Halo**-Umsetzung beauftragte Studio Gearbox wird sich vorerst komplett auf die eigene Serie **Brothers in Arms** (Add-on und Fortsetzung in Planung) konzentrieren. Bungie selbst kümmert sich um Spiele für Microsofts neue Konsole Xbox 360. Berücksichtigt man zudem die harte Konkurrenz im Shooter-Sektor, sind die Chancen für ein PC-**Halo 2** mehr als gering.

4. World-of-Warcraft-Poster

*Wollte nur mal Bescheid sagen, dass euer Riesenposter für **World of Warcraft** eine feine Sache ist. Ich frage mich nur, wer sich dieses merkwürdige Format ausgedacht hat. Eigentlich wollte ich es mir schön einrahmen und aufhängen, aber leider musste ich feststellen, dass es nirgends einen passenden Rahmen in dieser Größe gibt. Also mein Tipp: Wenn ihr wieder mal so etwas macht, beschränkt euch auf die Größe 100x70 cm, denn dafür gibt's fast überall preiswerte Rahmen. Ihr solltet bedenken, dass eure Leser nicht mehr alle in dem Alter sind, wo man sich Poster einfach mit Reißzwecken an die Kinderzimmerwand pinnt.*

ROLAND BURG

*Mit großem Bedauern musste ich nach dem Kauf von Ausgabe 06/05 feststellen, dass ich Teil 1 des **WoW**-Posters verpasst habe. Als ich jedoch sah, dass sich im Heft ein Gutschein für den ersten Teil befindet, war meine Freude sehr groß ... aber leider nur von kurzer Dauer. Leider versenden Sie den ersten Teil nur nach Deutschland und ich lebe in der Schweiz. Wie komme ich doch noch an dieses Poster?*

CLAUDINE MÜLLER

PETRA FRÖHLICH: Natürlich möchten wir, dass auch **World of Warcraft**-Fans in Österreich, in der Schweiz und überall dort, wo PC Games gelesen wird, ihr Poster vervollständigen können. Wir haben deshalb noch einmal sämtliche Möglichkeiten geprüft: Wer Teil 2 besitzt, aber die erste Hälfte verpasst hat, schreibt einfach eine E-Mail an redaktion@pcgames.de. Unser Leserservice wird sich dann mit Ihnen in Verbindung setzen.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



SPREU VOM WEIZEN Ein intensives Casting ist auch in The Movies die halbe Miete.



GRAN TURISMO Die Rennspiel-Serie gilt auf der PlayStation 2 als Bestseller-Garant.

BESORG´S DEINEM HANDY!!



Mitmachen und gewinnen per SMS!

Total Style!

Für die Leser von PC Games, PC Action und PC Games Hardware haben Shuttle, Techsolo und Harman Multimedia attraktive Preise zur Verfügung gestellt. Unter anderem gibt es in diesem Monat zu gewinnen:



je 2x Harman/kardon Soundsticks II, JBL Encounter

JBL und Harman/kardon

Hier gibt es was auf die Ohren: Wir verlosen insgesamt zehn Designer-Soundsysteme von JBL und Harman/kardon. Zwei Gewinner erhalten das High-End-Soundsystem Soundsticks II mit durchsichtigem Gehäuse. Zwei weitere Gewinner dürfen sich auf das JBL Encounter im Alien-Look freuen. Zudem vergeben wir sechs JBL Creature II – in der Wunschfarbe der Gewinner.
Info: www.harmanmultimedia.com

6x JBL Creature II



GESAMTWERT: 1.400,- EURO

Techsolo

In Zusammenarbeit mit Techsolo verlosen wir Soundsysteme und Festplatten. Zehn Leser können ihren Computersound bald über das TL-2170 genießen. Das 2.1-Soundsystem hat satte 25 Watt RMS-Leistung und besitzt einen optischen Eingang. Zusätzlich gibt es acht 160-GByte-USB-Festplatten von Techsolo.
Info: www.techsolo.de



10x TL-2170 2.1-Soundsystem

8x TMR-3550 16H USB-Festplatte



GESAMTWERT: 1.800,- EURO

Shuttle

Wenn Sie sich ohne großen Aufwand einen Athlon-64-PC bauen wollen, sollten Sie bei dieser Verlosung mitmachen: Vier Gewinner dürfen sich auf einen edlen Barebone ST20G5 von Shuttle freuen. Das Gerät ist für Sockel-939-Prozessoren ausgelegt – dank leistungsstarker Onboard-Grafik von Ati benötigen Sie keine zusätzliche Grafikkarte.
Info: www.shuttle.com



4x ST20G5 plus Tasche



GESAMTWERT: 1.800,- EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie lautet das Veröffentlichungsdatum für die 3D-Realms-Spiele Duke Nukem Forever und Prey?

a) **When it's done** b) **When it's gone** c) **When it's over**

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per Website: www.pcgames.de

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 23 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil. * 0,49 €/SMS, inkl. 0,12 €/SMS VF-D2 Transportanteil, zzgl. 0,12 €/SMS T-Mobile Transportanteil

Deutschland	**84446**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(sfr 0,70/SMS)**

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC Games Leser-Charts (Seite 12)



PCG 24 SPIELENAME*
* Beispiel: PCG 24 World of Warcraft

PC Games Most Wanted (Seite 10)



PCG 25 SPIELENAME*
* Beispiel: PCG 25 Age of Empires 3

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 6. Juli 2005.

Vollversion: Die Gilde

Erlangen Sie Ruhm und Reichtum im Spätmittelalter – ob als ehrlicher Handwerker, Geistlicher oder Schurke, bleibt Ihnen überlassen!

Features:
- Tauchen Sie ein in eine komplette, mittelalterliche 3D-Welt.
- Gründen Sie Ihre eigene Familiendynastie.
- 12 Lehrberufe, über 30 verschiedene Ämter, 72 Berufsgrade
- 5 historische Städte, Jahreszeiten, historische Ereignisse
- Dutzende Gebäudeerweiterungen, bis zu sieben Gegenspieler

Minimale System-Voraussetzungen: Windows 98/Me/2000/XP, AMD Athlon oder Pentium III ab 500 MHz, 8x CD-ROM-Laufwerk, 3D-Grafikkarte mit 16 MByte (32 MByte empfohlen), 128 MByte RAM Hauptspeicher, DirectX-kompatible Grafikkarte, 750 MByte freier Festplattenspeicher

Vollversion
Die Gilde

SPIELBARE DEMOS * IM DATENBEREICH DER VIDEOSEITE
1944 – Winterschlacht in den Ardennen
Absolute Blue
Act of War: Direct Action Multiplayer
Brothers in Arms (nur „Ab 18"-Edition)
Cossacks 2
Käpt'n Blaubär
Nibiru
Pariah Multiplayer (nur „Ab 18"-Edition)
Project: Snowblind
Rising Kingdoms
SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo

PC Games Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Videos, Trailer, Reports
VOR ORT
Fußballmanager 2006
Commandos: Strike Force
Dragonshard
Fahrenheit
Quake 4
Call of Duty 2
Scarface
Rise of Legends
Age of Empires 3

NEWSFLASH
The Regiment
War Front

NEU IM LADEN
Matrix Online
Universal Boxing Manager
The Kings of the Dark Age
Still Life
Trackmania: Sunrise

EXTRAS + RUBRIKEN
Pixelpracht: Pariah
Spiel des Monats: Battlefield 2
Gamelab: Juiced
Charts
Abspann mit Outtakes

SPIELE-TRAILER
Total Overdose
Earth 2160

Specials
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
Power DVD (Trial)
Winzip (Trial)

SONDERVERÖFFENTLICHUNG EARTH 2160

MOD DES MONATS:
Half-Life 2: Plan of Attack
Tipps und Tricks: Die Gilde
Warcraft 3 Map Pack

STAR-WARS-SPECIAL:
(im Datenbereich der Videoseite)
Lego Star Wars
Republic Commando
Jedi Knight 3: Jedi Academy

TEST-CLIENT (IM DATENBEREICH DER VIDEOSEITE)
City of Heroes

Bugfixes
Act of War: Direct Action v1.04 (d)
Beyond Divinity v1.47 (d)
Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.03 (d)
C&C Generäle: Die Stunde Null v1.04 (d)
Cossacks 2: Napoleonic Wars installer fix (d)
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde v1.02 (d)
Empire Earth 2 v1.05 (d)
Flashpoint Germany v1.02 (d)
Game Tycoon v1.5.05 von v1.5x (d)
Hearts of Iron 2 v1.2 (int)
Michael Schumacher World Tour Kart 2004 v1.2 (d)
Splinter Cell Chaos Theory Map editor
Splinter Cell Chaos Theory v1.01 (eu)
Splinter Cell Chaos Theory v1.02 von v1.01 (eu)
Star Wars Republic Commando v1.0 (int)
Stronghold 2 v1.1 (d)
Sudden Strike Resource War Patch #1 (int)
Sudden Strike Resource War Patch #2 (d)
Wildlife Park v1.19 (d)
World of Warcraft v1.4.0 von v1.3.1 (d)

Hardware-Treiber
WINDOWS 95/98/ME
Ati Catalyst v.5.2
MSI Nvidia Detonator-Treiber v.71.84
Nvidia Nforce 4.27
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Nvidia Forceware 71.84
Via Hyperion 4-in-1 4.55

WINDOWS XP/2000
Ati Catalyst ohne CCC v.5.4
Nvidia Forceware 71.89
Athlon 64 Cool'n'quiet-Software 1.0.1.7 für Win2000/Me
Athlon-64-Treiber 1.1.0.14 für WinXP
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000/XP
Via Hyperion v.456vp1

Tools auf DVD
3D-Analyzer v.2.36
Antivir Personal Edition Classic v.6.30.00.17
Ati Tray Tools v.1.0.1.528
Atitool v.0.0.23
Detonatorunlock 1
Detonatorunlock 2
Fraps v.2.5.5
Hdtach v.3.0.1.0
Mozilla Firefox v.1.0.3
Nhancer v.1.1
Preispiraten v.2.5
Rage3d Tweak v.3.9c
Rivatuner v.2.0 RC15.4
rTool v.0.9.9.8 RC11
Skype v.1.2.0.37
Sunbird v.0.2
Thunderbird v.1.0.2

PC Games 07/05

Vollversion: Die Gilde

DVD

07/05 | € 4,99 JUNI

PC Games
Wissen, was gespielt wird

DVD

Vollversion: Die Gilde
Zum ersten Mal auf Heft-DVD!

Die berühmte Handelssimulation: „Spiel des Monats" 04/02

MEHR INFOS? BITTE UMBLÄTTERN!

STAR WARS EPISODE III DIE RACHE DER SITH
Demos auf DVD: Die Spiele zur Saga!

Earth 2160
Test auf 9 Seiten: Riesiger Umfang, sinnvolle Innovationen, brillante Grafik!

World of Warcraft Tipps & Tricks zum Sammeln
32 DIN-A-5-Seiten
- Quests und Karten
- Klassen-Guide „Magier"
- Scharlachrotes Kloster, Gnomeregan Duskwood, Desolace

Auf DVD: Probier-Version: City of Heroes
Testen Sie das Online-Rollenspiel 14 Tage kostenlos!*

4 191278 204996 07
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

* Es fallen lediglich die üblichen Gebühren für Ihren Internet-Zugang an.

Der neue Shooter von den Duke-Nukem-Machern von 3D Realms!

PREY
Coole Schwerkraft-Tricks, Doom-3-Engine, viel Story!

+ DIE 50 WICHTIGSTEN SPIELE DER E3

ALAN WAKE
Statt Max Payne 3: Remedys sensationeller Action-Thriller!

AGE OF EMPIRES 3
Brandneue Bilder + Bruce Shelley im Interview

TITAN QUEST
Vom AoE-Macher: Sacred in der Antike

Schritt für Schritt

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für ein DVD-Tray (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsichtdeckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!











UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **07/05**
- ☐ PC Games Vollversions-CD
- ☐ PC Games Demo-CD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **€ 9,90** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Prämie.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Tipps & Tricks 01/05
Keine faulen Tricks: In diesem Sonderheft finden Sie ausschließlich Greatest Hits! Zu den beliebtesten und erfolgreichsten Titeln aus den Kategorien Action, Strategie, Sport, Rollenspiel und Rennspiel haben Profis Hunderte von Karten, Cheats und Tipps zusammengestellt – im Heft und als PDF auf DVD. Für zusätzlichen Spielspaß sorgt eine hochwertige Vollversion: das kniffllige Adventure **Syberia**!

PC Games: World-of-Warcraft-Poster
PC Games bringt, was **WoW**-Spieler wollen: eine riesige, übersichtliche Weltkarte, die die Orientierung in Blizzards Online-Rollenspiel enorm erleichtert. Auf der einen Seite finden Horde-Spieler alles, was Sie zur Orientierung benötigen, die Rückseite gehört den Allianz-Spielern, die auf Ihrer Karte nicht mühselig die Routen der Horde von denen der Allianz auseinander halten müssen. Format: 116 x 80 cm (2 Teile).

PC Games: Gratis-Spiele 02/05
In diesem Sonderheft haben wir die besten Freeware- und Shareware-Spiele aus allen Genres zusammengetragen! Ob Action-, Strategie-, Geschicklichkeits- oder Sportspiel, im Heft und auf der DVD ist für jeden was dabei. Als zusätzlichen Service haben wir unverzichtbare Tools und Treiber auf die Scheibe gepackt. Sie sparen sich so nicht nur die mühselige Suche, sondern auch Download-Zeit und damit Geld.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur eine ankreuzen)

- „PC Games: Tipps & Tricks 01/05" (Art.-Nr.: 002647)
- „PC Games: World-of-Warcraft-Poster" (Art.-Nr.: 002701)
- „PC Games: Gratis-Spiele 02/05" (Art.-Nr.: 002699)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 11

Im nächsten Heft

▶ TEST

Battlefield 2

Einzelkämpfer können einpacken, noch bevor sie ihr Waffenarsenal ausgepackt haben: Ohne koordiniertes Teamplay geht auf den **Battlefield**-Schlachtfeldern gar nichts. In PC Games steht, ob **Battlefield Vietnam** und **Joint Ops** unter Druck geraten.

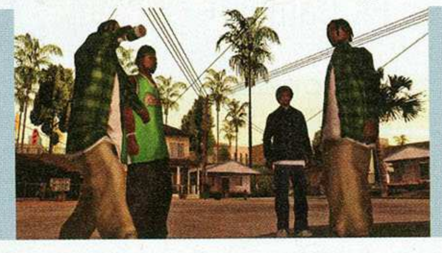
▶ TEST

Große Spiele, große Tests: **GTA San Andreas** und **Dungeon Lords** sind die Highlights im Juli.



▶ TIPPS

Sie werden staunen, wie viele witzige Geheimnisse sich in den Straßen von San Andreas verbergen.



▶ VORSCHAU

Wir sind für Sie unterwegs zu den besten Studios, darunter Remedy (**Max Payne 2, Alan Wake**).



▶ HARDWARE

PC Games kürt die schnellsten Grafikkarten fürs kleinste Geld. Plus: Athlon 64 X2 im Benchmark-Test.



Die PC Games 08/05 erscheint am 29. Juni 2005!
Vorab-Infos ab 27. Juni auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Vorsicht, Falle: Die Marketing-Tricks der Hardware-Hersteller aufgedeckt
- Overclocking: Alle AMD-CPUs für den Sockel A übertaktet
- Geforce-Tuning: Mehr Leistung für 26 Chips
- Auf DVD: McAfee Spamkiller 5.0, Download-Manager Get Right 4.5

PLAYZONE Das unabhängige Playstation-Magazin



- Titelthema: Star Wars Battlefront 2
- Vorschau: Scarface, Onimusha: Dawn of Dreams, Medal of Honor: European Assault
- Im Test: Area 51, Juiced, Cold Winter
- U. a. auf DVD: Trailer zu Tomb Raider: Legend, Cold Winter, 24: The Game, Area 51 u. v. m.

SFT Spiele - Filme - Technik



- Titelthema: Marktübersicht MP3-Player - über 20 Flash- und Festplattengeräte im Test
- Die besten Kopf- und Ohrhörer für MP3-Player
- Im Vergleich: Musikdownload-Portale
- Auf DVD: Kompletter Spielfilm: „High Speed Money" + Vollversion „Industriegigant 2"

WIDESCREEN Kino - DVD - Technik



- Titelstory: Star Wars: Episode III - Trailer auf DVD, Exklusiv-Interview „C-3PO", Star-Wars-Trivia
- 120 DVDs im Test: Ocean's Twelve, Sky Captain, Vermächtnis der Tempelritter u. v. m.
- Technik: Fit für DVB-T!
- Spielfilm auf DVD: Börsen-Thriller „High Speed Money" + Top-Trailer

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. I. S. d. P.): Petra Fröhlich
Chefreporter: Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Jan Friedrichsen, Justin Stolzenberg, Felix Schütz
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de | **E-Mail:** computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefonisch: (089) 20 959 125 | Per Fax: (089) 20 028 111

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 57,60 | (Ausland € 69,60)
PC Games DVD € 57,60 | (Ausland € 69,60)
PC Games PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,80 | PC Games DVD € 64,80
PC Games Plus € 116,40

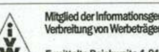
CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser



Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Sven Blaukat: Tel.: +49-89-628096-14 ; sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Susanne Szameitat: Tel.: +49-911-2872-142; susanne.szameitat@computec.de
Thorsten Szameitat: Tel.: +49-911-2872-141; thorsten.szameitat@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Anzeigendisposition:
Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung:
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Auf der Jagd

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön den Ego-Shooter S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl!

Im Jahre 1986 erschütterte eine starke Explosion das Atomkraftwerk von Tschernobyl und löste eine der verheerendsten nuklearen Katastrophen der Geschichte aus. 20 Jahre vergehen, bis eines Tages eine erneute Explosion das alte Reaktorgelände in ein grellweißes Licht taucht. Doch die wahren Ursachen bleiben im Dunkeln ... Seit dieser Zeit werden ansteigende Energiestörungen beobachtet, die lokale tödliche Anomalien verursachen, gegen die selbst die beste Schutzkleidung wirkungslos ist. Im Jahre 2012 gelingt es ersten Expeditionen unter Missachtung der geltenden Gesetze, die Region zu erkunden, die nun als „die Zone" bezeichnet wird. Unter jenen, die sich hineinwagen, befinden sich die STALKER, Glücksritter und Plünderer, die ihr Leben aufs Spiel setzen, um verstrahlte Artefakte zu erlangen, die hohe Preise auf dem Schwarzmarkt versprechen. Doch sie sind nicht allein. Das ukrainische Militär ständig auf den Fersen, müssen die STALKER sich gegen wilde mutierte Kreaturen zur Wehr setzen, die in der Region leben, und zugleich ihre Konkurrenten bei der Jagd nach wertvollen Artefakten abhängen. Sie schlüpfen in die Schutzausrüstung des wohl wagemutigsten STALKERs und dringen noch tiefer in das Herz von Tschernobyl vor, um die wahre Vergangenheit der Zone und eine noch dunklere Zukunft zu enthüllen. Release: 31.05.2005.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl

(Art.-Nr.: 002633)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 19



Juli 1995

Kurioses am Rande

In Zeiten von **World of Warcraft** und **Everquest 2** sind Online-Spiele optisch kaum noch von klassischen Offline-Spielen zu unterscheiden. Riesige Rollenspiel-Welten gehören mittlerweile zum Internet wie die Butter zum Brot. Aber auch 1995 gab es schon die so genannten MUDs (Multi User Dungeons), die man über Telnet erreichte und die grafisch in etwa so ansprechend waren wie eine Steuererklärung. Dafür erlebte man mit etwas Fantasie, ähnlich wie in Textadventures, spannende Abenteuer und tauchte dabei tief in die künstlichen Spielwelten ein. Obwohl diese Spiele frei verfügbar waren, konnte das Onlinespielen aufgrund der damaligen Verbindungskosten schnell zu einem teuren Hobby werden. Ein weiterer Trend: rundenbasierte Strategiespiele, in denen die Spieler ihre Züge planten und zur Berechnung an einen Zentralrechner schickten. Eine ständige Verbindung zum Netz war dafür nicht notwendig.

Kultspiel: Full Throttle

Das in Deutschland unter dem Namen **Vollgas** bekannte Spiel soll kein Adventure, sondern laut Lucas Arts ein so genanntes „Interactive Roadmovie" sein. Der genaue Unterschied ist schwer auszumachen, eindeutig ist allerdings die Tatsache, dass **Vollgas** die hohen Erwartungen nicht erfüllen kann. Die Spieltiefe, die für alle bisherigen Lucas-Arts-Adventures bezeichnend war, lässt der Titel über weite Strecken vermissen. Auch klassische Rätsel sind eher die Ausnahme. Vielmehr wird die Geduld des Spielers in zahlreichen Actionsequenzen auf eine harte Probe gestellt. Im Gegensatz dazu erstrahlen die Schauplätze, die Sie in der Rolle des Bikers Ben im Laufe der Geschichte besuchen, in schöner VGA-Cartoon-Grafik, aus den Boxen ist einer der besten Rock-Soundtracks der Spielegeschichte zu hören und die Story motiviert zum Weiterspielen. Trotz der für Lucas Arts untypischen Schönheitsfehler ist **Vollgas** ein Kultspiel mit ganz eigenem Charme.



Was wurde eigentlich aus ... Infogrames?

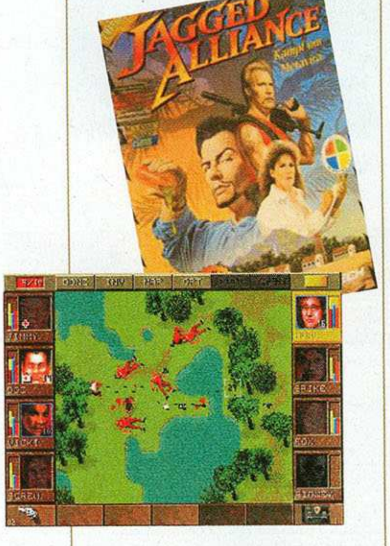
Der von Bruno Bonnell und Christophe Sapet 1983 gegründete Spielehersteller hatte es sich zum Ziel gemacht, einer der wichtigsten Entwickler von Computerspielen und Unterhaltungssoftware zu werden. Heute, 22 Jahre später, zählt die Infogrames-Gruppe weltweit zu den Top 5 am Markt und ist nach der Übernahme von Atari die Nummer 1 in Europa. Adventure-Hits wie die **Alone in the Dark**-Reihe, das hervorragende **Prisoner of Ice** (Wertung: 85 Punkte in der Juli-Ausgabe des Jahres 1995) und **Shadow of the Comet** machten das Unternehmen zum Geheimtipp neben Branchengrößen wie Electronic Arts, Microprose und Sierra. 1996 begannen die Franzosen, verschiedene Entwickler aufzukaufen und einzugliedern, darunter Ocean, Accolade und Shiny Entertainment. Den wohl wichtigsten Schritt stellt die Übernahme von Hasbro Interactive dar, Inhaber von Microprose und des Markennamens Atari. Aus Image-Gründen änderte das Unternehmen 2003 seinen Namen von Infogrames Inc. in Atari Inc. Das aktuelle Spieleportfolio von Atari erstreckt sich von **Unreal Tournament 2003** über **Act of War** bis hin zu **Rollercoaster Tycoon 3**. Demnächst von Atari im Laden: **Desperados 2**, **Boiling Point** und **Dragonshard**.





Test des Monats

Gerade erst ist mit **Wildfire** der neueste Teil der **Jagged Alliance**-Reihe erschienen, die im Jahr 1995 ihren grandiosen Anfang nahm. Grafisch eher schlicht präsentierte sich der Titel der Edel-Strategieschmiede Sir-Tech, was aber nicht über die inneren Qualitäten des Taktik-Highlights hinwegtäuschte. Mit einer kleinen, erlesenen Söldnertruppe, die Sie aus dem Bestand der AIM (Association of International Mercenaries) selbst zusammenstellen dürfen, kämpfen Sie sich mit allerlei Kriegsgerät durch 60 Sektoren, um am Schluss dem Oberbösewicht Santino den Garaus zu machen. Rundenweise geben Sie Ihren bis zu acht perfekt vertonten Charakteren Befehle wie „Bewegen", „Kiste öffnen" oder „Handgranate werfen", danach ist der Gegner dran.



Wer allzu stürmisch über die Karten pflügt, hat gegen die forsch agierenden Schergen keine Chance, denn jede Handlung kostet entsprechende Aktionspunkte, die schnell aufgebraucht sind. Einen Mehrspieler-Modus hatte **Jagged Alliance** übrigens nicht zu bieten, dieser wurde erst später mit dem Add-on **Deadly Games** nachgeliefert.

Hardwaretrends

Nach dem Wechsel von der Diskette zur Silberscheibe testen wir in der aktuellen Ausgabe acht CD-ROM-Laufwerke auf Herz und Nieren, darunter auch das neue Flaggschiff von Plextor mit sechsfacher Geschwindigkeit. Diese hat ihren Preis: Das Gerät wechselt für 999 Mark den Besitzer. Testsieger ist das Laufwerk von Pioneer, welches sich mit dem rasanten Datendurchsatz von 608 KB/s, Schubladenmechanismus und einem Preis von 399 Mark den begehrten PC-Games-Award sichert.

Die Top-5-Tests

1. ACTION SOCCER | Ubisoft
DIE Alternative zum ersten **FIFA International Soccer** von Electronic Arts

2. HATTRICK | Ikarion
Erstklassiger, innovativer Fußballmanager mit Schwerpunkt „Wirtschaft"

3. VIRTUAL POOL | Interplay
Billardspielen wie die Profis mit einsteigerfreundlicher Bedienung

4. FLIGHT UNLIMITED | Looking Glass
Die Grafikreferenz: ultrarealistischer Kunstflugsimulator für Könner

5. PRISONER OF ICE | Infogrames
Spannendes Adventure nach H.P. Lovecraft's **At the Mountains of Madness**

Special: E3

Alle Jahre wieder: Seit 1994 wartet die Spielewelt jedes Jahr gespannt auf die Spielemesse Electronic Entertainment Expo (findet inzwischen standardmäßig in Los Angeles statt). In der Juli-Ausgabe zeigen wir auf elf Seiten die neuesten Spiele und enthüllen dabei die eine oder andere Überraschung. Unter den Hits von morgen tummeln sich unter anderem Perlen wie das „Wo soll ich nur als Erstes hinklicken"-Strategiespiel **Z** von den Bitmap Brothers, der erste Teil der **Need for Speed**-Serie und das Autozerkleinerungsspiel **Destruction Derby**. Im Interview: Tom Wilson, Mark „Luke Skywalker" Hamill und Jason Bernard zum heiß ersehnten Teil 4 der **Wing Commander**-Reihe.


CASIO
tough tested for life.
G-SHOCK
Geh ans Limit – mit G-SHOCK.
Die neue, tough getestete Rough Rider
Kollektion von G-SHOCK.
Action hautnah: Gewinne mit G-SHOCK ein VIP
Banger Race Weekend. Infos: www.g-shock.de
www.g-shock.de
Tough Timepieces since 1983
4€ 5.40